# FFXIV: ENDWALKER BAŞARININ CEREMESİ

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Ocak 2022/01 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 171 • ISSN: 1307-8933

# Oyungezer



# 2021 YILININ OYUNLARI

BU SENENİN İZ BIRAKANLARINI SEÇTİK!





#171 Oyungezer | OCAK 2022

# İÇİNDEKİLER

## SELAM OGZ!





## PORTAL



## DOSYA



## İNCELEMELER



## ALT



## MEDDYA



## DATA



## PiKSEL





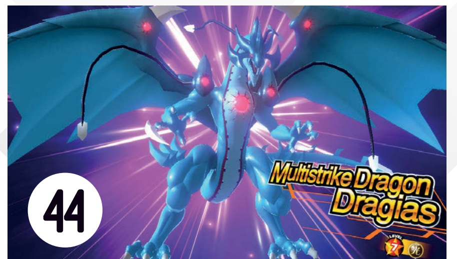













67



55

20
KAPAK



**C. SERPİL ULUTÜRK**
*serpil@oyungezer.com.tr*

*Hoş Geldiniz!*

# KATI OLAN HER ŞEY DİJİTALLEŞİYOR

Derginin daha ilk sayılarından birinde, niyeyse o zamanlar aklımdan hiç çıkmayan bir Karl Marx alıntısını -Katı olan her şey buharlaşıyor- alıp niye beni bu kadar meşgul ettiğini anlamak için bir köşe yazısına dönüştürmeye çalışmıştım. Hatırladığım kadarıyla sözcüklerle fikirler birbirine düğüm olup kalmıştı sonunda, yazı pek bir şeye benzememişti. Katı olan her şeyin buharlaşması gibi, bu harika cümle de ufak ufak hayatımdan çıktı ya da arkalarda bir yere itildi sonra…

Üstünden 15 yıl bile geçmeden buharlaşmayı bilmem ama dergisinden sanat eserine, toplantısından spor ayakkabısına her şeyin dijitalleştiği bir başka aşamaya geldik. NFT hashtagleri, Meta muhabbetleri, kripto para zenginleri… Bir şekilde gündemde sürekli bunlar var. Hatta kırk yıllık online oyun grafikleriyle yılbaşı partisi verip dijitalleştiğini sananlar falan… Birkaç yıl öncesine kadar karşılığı bile olmayan kelimelerle hayatlarımızı yeniden kurduğumuz bu dönemde bile bir iki rötuşla ama hâlâ tutunabilen cümleler olması ne güzel! Cidden, Marx ne güzel demiş; katı olan her şey dijitalleşiyor…

2022'miz güzel olsun!

email, twitter, discord
facebook, youtube

# Selam! OGZ

## MİSAFİR EDİTÖR: ESER GÜVEN



Gülhis Canpolat

*2022'nin kulağa 2020 vol.2 gibi gelmesi sizi de biraz bozuyor mu yoksa bu sadece benim takıldığım manasız rastlantılardan biri mi? Fakat bir yandan da umursama güçlerimi kaybettiğimi hissediyorum. Yani artık kötü haberlere karşı dayanıklı bir hamam böceği olmuşum gibi… Sıkıcı yıllarda, hiçbir şeyin olmadığı yıllarda yaşamak da nasip olur mu acaba?*



Bu nasıl misafirlik kardeşim? İnsan bir çay ikram eder, yanına şöyle güzel birkaç kurabiye koyar. Yok. Kapıdan girer girmez "al şu yeşil kısımları doldur, hadi bakiyim bekleme yapma" diye bilgisayarın başına oturtuldum. Neyse ki Gülhis'i çok severim, o yüzden bu muameleyi görmezden geleceğim. Yazımız bitince en azından bir kola içeriz di mi Gülhis yaa?



### Misafirin önerisi

→ Pek YouTube takip eden biri olmasam da son zamanlarda gece özellikle de geç saatlerde canım oyun oynamak, dizi izlemek veya kitap okumak istemiyorsa açıp Jason Parker'ın sihirbazlık gösterilerine verdiği tepkileri seyrediyorum. Özellikle Penn & Teller ve America's Got Talent yorumlamaları acayip eğlenceli geliyor bana. Hem arada bazı sihirbazlık numaraları da öğreniyor insan. Şimdi şu desteden bir kart çekin ve bana göstermeyin...
https://www.youtube.com/c/JasonParkerMagic






Bize Yazın!

**Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!**

# Soyaslan Brothers

Can SOYASLAN (The Abi)



Bir ay ben, bir ay kardeşim yazsın derken bu kez de ikimiz birlikte yollayalım bakalım ne oluyor dedik. (Bugün yazacak o da yan çizmezse.)

Gelecek ay ikimiz de yazmayıp ondan bir sonraki ay da tüm sülale mail atarak seriyi devam ettirmeyi düşünüyoruz. Paralel evrende babamızın dergisi olsa ne olurdu onu deneyelim dedik. (Oyungezer Simulator)

**Gülhis: Can yeniden hoş geldin! Taşkın hepimizi ekti. Ona dergice tavır alacağımızı, bir sonraki mektubunu okunmayacak kadar küçük puntoyla basacağımızı iletirsen seviniriz. Ayrıca babanın dergisi gibi yazabilirsin elbette. (Hatta bundan iyi slogan da olur. Şu an beynim gerekli noktaları birleştiremiyor ama hissediyorum, bir sloganlık gideri var.)**

Eser: Ben de bir The Abi olduğum için Taşkın'a söz geçiremediğin için öncelikle seni kınıyorum Can. Ama sonra oğluma Can ismi koyduğumu hatırlayıp tüm Can'lara karşı yoğun sempatim olduğunu hatırlayarak kınamamı geri çekiyorum. Taşkın kendisi kaybeder. (Ben de adaşlarıma karşı boş değilim. -Can)

Sorularıma geçiyorum:

1- Matrix Resurrections'e ne olmuş öyle ya? Yorumlara bakarken, "O kadar da değildir abi, bana bir gün boyunca yeşil Matrix rakamlarını izle deseler zevkle izlerim" diye düşünüyordum ki sosyal medya da haklı olabiliyormuş, onu gördüm. Matrix evreninin derbest edilmesini es geçtim, sadece bir film olarak düşünsem bile çok çok kötü bir film olmuş ya. Her güzel şeyin sonu böyle bitmek zorunda mı?

**Gülhis: Ya ben bu ay meşguliyetten sinemaya gidemedim bir türlü. Üstelik o kadar heves ettikten sonra hem izleyemeyip hem de kötü yorumlar duyunca hevesim iyice kursağımda kaldı.**

Eser: Valla bizim Oğuz da senin gibi düşünüyordu, "Büyük hayal kırıklığı yaşadım" dedi, Facebook'ta ağzına geleni söyledi filmi izlemeyenler. Vay sen Matrix'e nasıl laf edersin, sen Matrix'ten ne anlarsın, sen kimsin ki kırmızı hapı seçersin falan diye yığınla mesaj geldi. Ben henüz izlemedim, Matrix aklımda güzel kalsın diye de izlemeyi düşünmüyorum açıkçası. Ama evet, galiba özellikle de sinemada her güzel şeyin sonu buraya çıkıyor.

2- Steam hâlâ 10 yıl öncesinin kurlarını kullanıyor. Ne diyorsunuz yeni yıl gelmeden bol bol oyunla doldurmalı mı Steam kütüphanesini? Zam gelecek gibi hissediyorum.

**Gülhis: Ya zamlar geliyor aslında zaten. Yeni gelen her oyun, genellikle bağımsızlar dışında, bir öncekilerden 100-200 lira daha pahalı ekleniyor. Ki AAA oyunlar artık sıradan bir insanın bütçesini net zorlayacak noktaya geldi. Steam taksitle oyun alma özelliği ekleyene kadar devir en yakın indirimde stok yapma devri.**

Eser: Steam kütüphanemiz zaten yeterince dolu değil mi ya? "Ben bunu mutlaka ileride oynamak istiyorum" dediğin şeyler varsa tabii vakitlice almak mantıklı, ama sırf kütüphane dolsun diye de paraları çar çur etmeyelim. Ben mesela "deniz ürünlerine zam gelebilir" diye düşünüp eve üç tane ıstakoz almıyorum, ıstakoz sevmem çünkü.

3- Bir önceki projem olan "Overlok Makinesi Simulator" fikrinden vazgeçtim, "Asgari Ücretli Simulator" yapmayı düşünüyorum. Survival türünde olacak. Asgari ücretle kira + doğalgaz + çocuk masraflarını idare etmeye çalışacağız. (Souls-like gibi de olabilir.) Ne dersiniz tutar mı?

**Gülhis: Kafadan elektrik ve suyu atmış olmana sevindim, keza onları ödeyecek bir şey kalmayacaktır zaten. :D Gülen yüz bile cinnet geçirmenin eşiğinde bakıyor şu anda.**

Eser: Yeni yıl zammından sonra oraya elektriği de eklesen zaten oyunun zorluk seviyesi olarak Souls-like türünü geride bırakır. Ha biz zaten her gün o challenge'ı yaşıyoruz, bizde kimse oynamaz ama mesela Norveçlilerin çok ilgisini çekebileceğini düşünüyorum.

4-Bana bir film önerin size zahmet bu kez de. Matrix'i unutmak istiyorum. Travma yarattı.

Sevgilerle.



# Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube

**Gülhis: Bu bir öneri sayılmaz gerçi ama ben ne zaman bir şey izleyip de "Ben ne izledim az önce?" desem üstüne Monty Python and the Holy Grail seyrediyorum. Seneler önce ezberlemiş olabilirim. Olsun. Hatim indirir gibi izliyorum.**

Eser: Bir şeyleri hafızadan silmek deyince aklıma hemen Eternal Sunshine of the Spotless Mind gelir. Ne kadar güzel bir filmdi o.



## Benim ilk mektubum, yılın son mektubu.

*Oner Eğrili*

Oyungezer'in yeni okurlarından biri sayılırım herhalde, birkaç senedir takip ediyorum, uzun süredir de yazmak istiyordum ama ne yazsam bilemediğim için öyle sürünüp gitti bu düşüncem. Geçen dedim ki yılın son mektubunu ben atayım. Bu da bir gayedir. Ama şimdi yeniden, acaba ne yazsam kısmına geri dönüş yaptım.

İlk olarak, Yasin'in yazdığı Orta Dünya yazıları iyi ki varlar. Yüzüklerin Efendisi filmlerini sinemada izlemiştim. Yaşım da nispeten küçük. Öyle bir içime işlemiş ki o gün bu gündür canım sıkılsa açıp yeniden izlediğim, kitaplarından sevdiğim bölümleri okuduğum yegâne dünya benim için. Ama çok derin bir bilgimin olduğu da söylenemez, her okuduğumda Yüzüklerin Efendisi'ni yeniden keşfetmiş gibi oluyorum. Yazmayı daha uzun süre bırakmaz umarım.

**Gülhis: Oner insanların kafalarına göre yazdığı, zaman zaman kedi resimleri paylaştığımız Selam'a hoş geldin. Harbiden de yılın son mektubu seninki oldu. Amacına ulaştın! Yılın ilk ve son mesajlarına bir plaket takdim etmeliymişiz gibi hissediyorum. Ve Benim De Baltam'la ilgili kısma Yasin'in cevabını da iliştireyim hemen:**

*Sevgili Oner,*
*Açıkçası köşeyi yazmayı bırakmıştım, zira geri dönüş yapan olmuyordu ve çok mu detaylı yazıyorum, acaba okunmuyor mu diye düşünmeye başlamıştım. Bu mesajı alınca çok sevindim. Ama hani öyle böyle değil, gerçekten sevindim. İstediğin bir konu varsa gelecek ay onu detaylıca anlatayım ne dersin? Bana mail at! -Yasin*

Eser: Benim de bu sana ilk cevabım ama son olmasın; sen yine aklına soracak bir şey gelmese bile yaz, "Acaba ne yazsam?" diye sor bize. Yüzüklerin Efendisi'ni hepimiz çok seviyoruz ama Yasin'in yazıları sayesinde "Aaa lan hakkaten böyle bişey de varmış" dediğim çok oluyor, tam bir kültür kaynağı.

Bir de geçtiğimiz ay Tekmili Birden'i keşfettim. Sonra baktım meğer önceki sayılarda da varmış. Yeni hali çok daha güzel olmuş, tümden elinize sağlık. İlk Fırsat Köşesi'ne takıldı gözüm zaten, dedim böyle bir yer de mi varmış. Gittikçe daha da lazım olacak gibi orası.

**Gülhis: Bunu da Can'a ışınlıyorum. Dergi formatı değiştikten sonra elden geçmesi elzem olan köşelerden biri**

## Ayın videosu

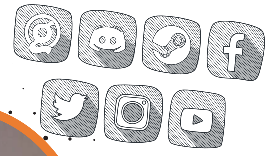
Tornado of Souls'un tüm zamanların en iyi heavy metal sololarından birine sahip olduğu konusunda hemfikiriz değil mi? İşte ben Megadeth'in zaman içindeki farklı gitaristlerinin bu soloyu kendilerince yorumladığı videoya bayılıyorum, siz de bayılın.

https://www.youtube.com/watch?v=oNQpBjeCNA8





1:22/11:43



**haline gelmişti Tekmili Birden. Açıkçası ben de yeni halini gördükten sonra, "Aaa! Harbiden ne güzel olmuş bu ya?!" demiştim. Fırsat köşesinin işe yaramasına da sevindim vallahi. Gönül ister lazımiyetten değil de keyfine bakıyor olalım ama…**

Eser: Ben de kutu sayısı da azalmasın, oyun türü başlıkları da şöyle olsun, iki değil üç oyun olsun, böyle de olsun, şöyle de olsun, dı dı dı dı dı şeklinde baş eti yemelerime katlanan Can'a teşekkür ediyorum buradan. Sonuçta ortaya hepimizin içine sinen bir köşe çıktı, çok da güzel oldu tamam mı?

*(Benim de "Ya muhtemelen kimse okumuyor ki" diye üzüldüğüm bir köşeydi Tekmili Birden, yenilemeyle birlikte dikkat çekmesine çok sevindim; özellikle geçen ay üzerinde çok uğraştık ama amacımıza ulaşmışız demek ki. -Can)*

Zamanında edinemediğim bir dergi kültürü varmış, son birkaç senede anladım, o da sanırım yavaş yavaş yok oluyor. Zira geçen sepetimde duran kitaplara zam geldi, renkli renkli dergi basmanın maliyeti nedir, ne siz söyleyin... Ben de sormamışım gibi yapalım. Sadece internet sitesine dönmek yerine online olarak da dergi yaptığınız için teşekkürler.

Daha uzun seneler okuruz umarım.

**Gülhis: Bence hiçbir zaman geç değil okumanın farklı bir çeşidini bulmak için. Sonuçta dergi okurları var olduğu sürece dergiler olabilir. İyi ki gelmişsin. :)) Sepetteki kitaplara zam gelmesi olayını geçen ben de yaşadım, sonra üstüne bir de matbaaların kitaplara önerdiği fiyatları gördüm… Keşke daha düzgün bir kütüphane sistemimiz olsa gerçekten.**

Eser: Sormadığın için söylemeyeceğim, yoksa çok da şaşıracaktın renkli renkli dergi basmanın maliyetini duyunca. Yoo yoo hiç ısrar etme, artık söylemem. Sormadın çünkü. Ben yeni yıldan önce Zaman Çarkı serisi dahil olmak üzere almak istediğim tüm kitapları aldım, öyle böyle değil çok fena zam gelecek ve ağzımızın tadı bir kez daha kaçacak çünkü. Biz yine de enseyi karartmayalım tabii, geliyor gelmekte olan :)

*(Geçenlerde Serpil'in de dediği üzere dijitalden vazgeçip dergiyi basmaya dönmüş olsaydık son gelen zamlarla birlikte derginin son sayısını çıkartıyor olacaktık muhtemelen şu an. -Can)*

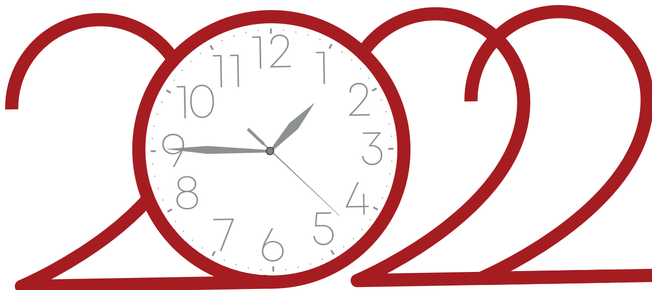
**Ben bu sene daha çok kitap okuma derdindeyim. Daha doğrusu roman okumak istiyorum. Baktım, geçtiğimiz senelerde kurgu kitap okuma randımanım çok düşmüş. Bize yazın Oyungezerler, bana roman önerin!**

→ **@OYUNGEZER:** SİZCE 2021 KAÇ SANİYE SÜRDÜ? [BASKIYA 5 DK KALA SORUSU]

Nasıl yani 2022 oldu mu?
@aygengoris

3.02 saniye.
@gulhiscanpolat

Neredeyse tamamını uykusuz geçirince sayamadım, kaç saniye sürdü?
@canarabaci




## GELECEK AYIN MİSAFİRİ

OĞUZ ERDOĞAN

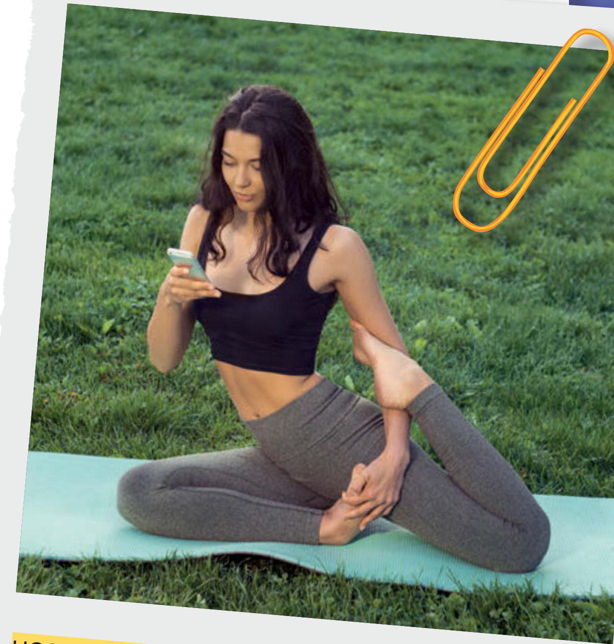
*Football Manager'da yönetimden bütçe alamadığı için tüp kuyruğunda bekliyor...*

**Spider-Man: No Way Home sonrası yeni Spider-Man oyununda ağ atma özlemi:** 5/5

**Yeni yılda BioWare'den beklenen geri dönüş umudu:** 2/5

**Bu yeni kurlarla oyun alabilme ihtimali:** 1/5

**Football Manager'da her yeni genç jenerasyondan beklentisi:** %100



HOŞ GELDİN YENİ YIL! Gelecek ay rapor bekliyorum. Yılbaşında, "Şunu yapacağım, bunu edeceğim!" gibi kararlar aldıysanız, bu kararları hâlâ devam ettirebiliyor musunuz? Yoksa aldığınız o yoga matı hiç açılmadığı için köşesiz bir akordeona mı dönüştü?

OCAK

# Oyungezer

# PORTAL



İLK BAKIŞ: CRUSADER KİNGS III: ROYAL COURT / KİMDİR: GORO MAJİMA

İLK İZLENİM: ASSASSIN'S CREED: VALHALLA - DAWN OF RAGNAROK

BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY: SONGS OF CONQUEST / BU AY NE OLDU?

DOSYA: 2021 YILININ OYUNLARI





# CRUSADER KINGS III: ROYAL COURT

## YİNE GÜNLERİME AMBARGO KOYACAK, ANLAŞILDI

ENGİN VURAL

Geçtiğimiz yıl Eylül ayında çıkan Crusader Kings III, strateji severlere muazzam bir deneyim vadetmekle kalmamış, bu tarz derinlikli strateji oyunlarına mesafeli duranları bile kendisine çekmeyi başarmıştı. Büyük keyif aldığım, çok severek oynadığım oyunlardan birisi olmuştu. Dolayısıyla Royal Court duyurulduğunda bir çok oyuncu gibi ben de sevindim ve doğal olarak yakın takibe aldım. Bir de bunun üzerine karşıma bu ek pakete bir ilk bakış atma fırsatı çıkınca hayır demem beklenemezdi, öyle değil mi?

Hafta sonu boyunca hızlı bir CK3: Royal Court turu yapıp, bol bol not aldım. Şubat ayında gelecek bu ek paket, bizlere ne gibi yenilikler sunacakmış, buyurun hep birlikte hızlıca bir göz atalım:

### Saray ahalisinden ne havadisler var bakalım

Paradox, strateji oyunlarını, özellikle de tarihi strateji oyunlarını çok iyi yapıyor dersem herhalde çok da itiraz eden olmaz. Sonuçta, Europa Universalis, Hearts of Iron, Victoria ve Crusader Kings serilerinin her birisi, oyun severleri kendine çekmeyi başaran ve önemli oyuncu toplulukları edinen seriler oldular.

Belki bundan daha iyi yaptıkları bir şeyse, çıkardıkları oyunları yıllar boyunca diri tutabilmeyi başarmaları ki burada da devreye ek paketler giriyor. Yine sonda söyleyeceğimi başta söyleyeyim, bu geleneği CK3 için de devam ettireceklerine işaret eden bir ek paketle karşı karşıyayız.

Royal Court, oyuna yeni medeniyet, birim vs eklemek yerine farklı bir konuya odaklanıyor: Saray. Tarihe baktığımızda sarayların, sadece yönetim için değil, aynı zamanda kültür için de birer merkez olduğunu görüyoruz. Royal Court da bunu göz önünde bulundurarak hazırlanmış bir ek paket diyebiliriz; tabii bunu yine işin yönetim boyutuyla harmanlayıp yapıyor.

Ek paketle gelen yeniliklerden birisi taht odamızın (Throne Room) üstlendiği rol. Burada hem emrimizdeki yöneticileri hem aile üyelerimizi hem misafirlerimizi ağırlıyor, zaman zaman bu isimlerin meselelerine, gündeme getirmek istedikleri olaylara kulak veriyor ve uygun gördüğümüz şekilde karara bağlıyoruz. İşin 'mahkeme' (Court) olarak değerlendirilebilecek kısmı da ortaya çıkan bazı anlaşmazlıklarda veya dile getirilen talepler hakkında verdiğimiz kararlar şeklinde gösteriyor kendisini.

Taht odasında bahsedildiğinde zihinlerde canlanan tablonun önemli unsurlarından birisi de ihtişam olsa gerek. İşte ek






paketin beraberinde getirdiği özelliklerden birisi de tam olarak bu, ihtişam (Grandeur) düzeyimiz. Odada sunulan hizmetin kalitesi (mesela yemekler) konuklarınızı etkilemenize yardımcı oluyor, bir yandan da daha üst düzey konukları ağırlamanızı sağlıyor. Yeri geldiğinde rakiplerinizi de bu şekilde etkileyebiliyorsunuz hatta.

Hazır ihtişamdan bahsederken taht odamızı nasıl dayayıp döşediğimizden de söz edelim bari :) Taht odamızı renklendirmek için hanedanımızın flamasından tutun önemli silahlara, tarih eserlere, av ganimetlerine, yazma eserlere varıncaya kadar pek çok değerli eşya kullanabiliyoruz. Bunların sayısı ve kıymeti yükseldikçe, etkileri de artıyor.

Taht odanızda dönem dönem maceraperestleri, gezginleri, mucitleri, yazar veya şairleri misafir ediyor, kendilerinin yapmayı planladıkları şeyler için destek taleplerine maruz kalabiliyorsunuz. Bu talepleri kabul eder, çalışmalarını maddi ve manevi olarak desteklerseniz ve çalışma başarılı bir şekilde sonlandırılabilirse, üretilen silah, keşfedilen tarihi eser, yazılan kitap vs taht odanızı süsleyebilecek nesneler arasında yerini alıyor. Kimi zaman da kralımızın tacı, zırhı, silahı oluveriyor bunlar. Hatta zaman zaman hanedan üyeleri arasında bu nesneler yüzünden husumetler baş gösterebiliyor. Tahtın diğer varisi olan kardeşiniz, "Aramızın açılmasını istemiyorsan bizim pederden kalan şu antikayı bana yollayıver bakayım" diyerek aba altından sopa gösterebiliyor mesela :)

Kaliteli yaşamı motto edinmişseniz, sarayımıza biraz daha seviye atlatalım diyorsanız, yeni görevlendirmeleri de bunun için kullanabiliyorsunuz. Sağlığınızı güvenilir ellere teslim etmek için bir hekim, stresinizi atıp rahatlamak, şöyle doya doya kahkaha atmak için bir soytarı, atlarınıza daha iyi bir bakım sunabilmek için seyis, size yönelebilecek saldırılara göğsünü gerecek bir muhafız görevlendirebiliyorsunuz. Bunları, şu veya bu şekilde hem ihtişamınıza katkıda bulunuyor hem de yönetiminizi kolaylaştırıcı bir rol üstleniyorlar.




İşin kültür kısmına geldiğimizde ise; belirtilebilecek birkaç nokta bulunuyor. Bunlardan ilki, topraklarınızda (ve bazı durumlarda komşularınızı da kapsayan bir coğrafyada) hâkim kültürden sıyrılıp yeni bir kültür inşa edebilmeniz (Cultural Divergence). Haliyle bu kültürün lideri de siz oluyorsunuz ve bu kültürün ne kadar kabul göreceği de hükümdarlığınız açısından önemli bir mesele haline gelebiliyor.

Buna benzer bir durum karma kültür (Hybrid Cultures) konusunda da geçerli. Bazı durumlarda, iki kültürün bir karmasını oluşturup, hibrit bir kültür ortaya çıkarmanız da mümkün. Bunu yaparken, farklı başlıklarda hangi kültürün daha baskın olacağını seçebiliyor, dilerseniz her iki kültürün eşit etkide bulunduğu bir orta yol da benimseyebiliyorsunuz. Bu yeni kültürle gelen bazı avantajlardan da yararlanabiliyorsunuz elbette.

Kültürden bahsederken dil meselesine değinmek lazım. Sarayınızda kullanılan dil, doğal olarak hâkim dil. Vassallarınızın, misafirlerinizin, hizmetinizdekilerin de size taleplerle gelirken veya sadakatlerini sunarken bu dili kullanması beklenir. Bu dile hâkim olmayanlar, kendilerini

utandırabilecek durumlara düşebiliyorlar. Benzer bir durum sizin için de geçerli olduğundan dil öğrenmek önemli. Dile hâkim kişilerden destek alarak yeni bir dil öğrenmek, komşularınız veya fethettiğiniz topraklar üzerindeki etkinize de tesir edebilecek bir unsur.

Gelelim dili dolanıp utanç içinde kalmak meselesine. Royal Court (Kraliyet Mahkemesi uygun bir çeviri oluyor mu emin değilim, ama şimdilik böyle devam edelim) toplayabilmeniz için belirli şartlar var ve bunların başında da Kral veya Kraliçe (Sultan ya da İmparator da diyebiliriz) statüsünde olmanız geliyor. Yani eğer bir kralın vassallarından ya da bir sultanın sancakbeylerinden birisiyseniz, Royal Court toplamak gibi bir şansınız yok, aksine o kralın/kraliçenin ya da sultanın topladığı heyete katılıyor, kendilerine sadakatinizi sunuyor ve onlardan taleplerden bulunabiliyorsunuz. Sadakatinizi sunarken, sarayın diline hâkim değilseniz rezil rüsva olabiliyor, talebinizi yeterince sağlam temellere dayandırıp hakkıyla dile getiremezseniz kralın sert yanıtıyla saraydan boynunuz bükük bir şekilde ayrılabiliyorsunuz. Ama işinizi bilenlerdenseniz, ağzınız iyi laf yapıyorsa tek bir kurşun sıkmadan veya suikast planlarına bulaşmadan topraklarınıza toprak katmanız bile mümkün olabiliyor.




Daha önce birçok kez olduğu gibi bu sefer de anlatılabilecek pek çok detay var ve ben esasında bunları maddeler halinde sıralamakla yetindim sadece; o detayların oyundan aldığımız keyfi nasıl artırdığını saatlerce anlatabilirim, ama anlatmıyorum:) Sonuçta, Royal Court 2 ay kadar sonra, 8 Şubat 2022'de gelecek ve bizler o zaman bu ek paket hakkında uzun uzun konuşacağız diye umuyorum.

Ancak şunu söyleyerek ilk bakışı noktalamış olayım; 3 günlük süre bana yetmedi, yine dolu dolu ve gayet keyifli bir oyun deneyimi bizleri bekliyor diyebilirim. Crusader Kings 3, zaten çok iyi bir oyundu. Şimdi de Royal Court ile bu deneyimin üzerine koyarak yoluna devam edeceği anlaşılıyor. Sabırsızlıkla bekliyorum, çok yakından takipteyim.

# SONGS OF CONQUEST HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

CAN ARABACI

**Kısaca**
90'LARIN KLASİK SIRA TABANLI STRATEJİLERİNİN RUHANİ TAKİPÇİSİ

## 1 İSTEYEN KENDİ HARİTALARINI YAPSIN

E bu türün olmazsa olmaz özelliklerden biri de harita editörü. Bizzat yapımcıların da kullandığı bu editör sayesinde oyun içi olayları tetikleyen sahneleri, kendi yazdığınız diyalogları, hangi müziğin çaldığını ve hatta hava durumu gibi şeyleri bile etkileyebileceksiniz.

## 2 BÜYÜ MÜ KUDRET Mİ?

Oyunun en yoğun esin kaynağı Heroes of Might and Magic olunca kahramanlarımızın uzmanlıklarının da bu yönde olması şaşırtmamıştır herhalde. İsterseniz bileğinizin gücüne güvenin, isterseniz de oyunda "Wielder" olarak geçen büyücülerden biri olun, kahramanınızı nasıl geliştirdiğiniz oynayış şeklinizi de belirleyecek. Ha, tabii isterseniz biraz ondan biraz bundan anlayan bir karakter yapmak da mümkün…

## 3 DÖRT FARKLI FRAKSİYON

Songs of Conquest'teki ilk seçimlerimizden biri de birbirinden farklı dört fraksiyon arasında olacak. Arleon, dağılmış bir krallığın baronluklardan oluşan ve tekrar gücünü kazanmaya çalışan bir kolu; Barya, krallığın zincirlerinden kurtulmuş ve bağımsız tüccarlardan oluşan bir devlet; Rana ise gizemli bir büyücü tarafından dağılmış halkları tekrar bir araya toplanmış sürüngenimsi bir ırk. Son olarak Loth Baronluğu'ysa İmparatorluk zamanındaki görkemine gerekirse ölüleri bile ayaklandırarak kavuşmaya niyetli, mistik bir baronluk.

## 4 TEK BAŞINA YA DA ARKADAŞLARLA

Madem kendi haritalarımızı yaratıyoruz, onları oturup arkadaşlarımızla birlikte oynamayalım mı yani? STS oyunlar uzun mesafeli oynamak için çok ideal olmasa da tek bilgisayar başına çöküp oynamak için de birebir şimdi. Yine "Aaa, ne zaman sabah oldu ya?" diyeceğimiz günler yakında olabilir.

## 5 KRALLIK KONTROLÜ

90'larda köşe başındaki her Sıra Tabanlı Strateji'de bulunan, günümüzdeyse "Azıcık daha RYO katalım içine, yan görev falan da sıkıştırırız" derken iyice unutulup giden bir detay bakın bu. (Sana diyorum King's Bounty 2) Dıgıdık dıgıdık dolaşıp kaynak toplamak, krallığınıza hangi binaları dikeceğinize karar vermek, bu binalardan yeni askerler ve bonuslar almak… Bunlar hep unutulmuş ancak geri dönüyor olduğuna oldukça sevindiğim önemli değerlerimiz.







**TÜR:** Sıra Tabanlı Strateji | **YAPIM:** Lavapotion | **DAĞITIM:** Coffee Stain Publishing | **PLATFORM:** PC, MacOS | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022 Başları




# Goro Majima

## DELİRECEĞİM DEDİ VE DELİRDİ!

ÖMER AKDAĞ

Majima'nın "Kiryu-chan!!!" diye bağırışı o kadar ikoniktir ki 100 yaşında ölsem ve o zamana kadar hiç Yakuza oynamasam bile muhtemelen ölüm döşeğimde kulaklarımda yankılanacak. Yakuza serisinin Kiryu'dan bile daha popüler olan tek karakteri Majima, Kiryu'nun düzlüğünün tam karşıtı kafayı sıyırmış bir gangster. Ama bu karşıtlıklarına rağmen seride birbirini bu kadar iyi anlayan, birbirine bu kadar güvenen başka bir ikili bulamazsınız. Tabii anlayış ve güven derken, Majima'nın arada Kiryu'yu öldürmeye çalışması gibi detaylara çok da takılmayın.

Aslında ilk başta bu öldürmeye çalışma işinin altı doluydu denilebilir. Majima'nın kendisine denk güçte gördüğü tek kişi Kiryu ve Kiryu yıllarını hapiste geçirdiğinde ve zayıf düştüğünde onun başına bela olarak eski gücüne kavuşmasına yardımcı olması da bundan kaynaklı. Ama her ne kadar bazıları ciddi karşılaşmalar olsa da Kiryu vs Majima'nın asla tam olarak ölümcül sonuçları olmadı, olmaya yaklaşmadı. Aralarındaki rekabet hiçbir zaman tükenmedi ama Kiryu'nun ne zaman yardıma ihtiyacı olsa, ki yardıma ihtiyacı olduğu da hiç az değildir, yardımına ilk koşan, onun için hiç almak istemediği sorumlulukları alan kişi Majima oldu. Yıllar boyunca birbirlerine tezat iki silah arkadaşı haline geldiler.

Her zaman renkli, görmesi heyecan yaratan bir karakterdi Majima ama hayatının en ilginç bulduğum kısmı, Yakuza serisinin geçmişini anlatan Yakuza 0'da yaşadıkları. "Deli Köpek" lakabını almadan ve bu lakabının hakkını layıyla vermeden önceki hali çok farklıydı. Takım elbisesiyle, efendi tavırlarıyla bir gazino işletiyordu. Sorun çıkartan müşterilerinin suyuna gidiyor, hatta insanların onu itip kakmasına müsamaha gösteriyordu.

Oyun boyunca sürekli kullanıldı Majima. Kiryu'nun aksine doğrularının peşinden koşmak için görevlerini hiçe saymaya hazır bir karakteri yoktu, yakuza kurallarına bağlıydı. Ve bunu bilen abileri ona yalan söyleyip kendi amaçları doğrultusunda onu maşa olarak kullandı, onu hiç bulaşmak istemediği işlere bulaştırdı. Cinayet işlemesi istendi, öldürmesi gereken kör kıza âşık oldu; onunla birlikte kaçtı, onu korumak için elinden geleni yaptı, sonra bütün bu süreçte yine kullanıldığını öğrendi. Daha da geçmişinde kardeşlik yemini ettiği Saejima'yı yüz üstü bırakmak zorunda bırakılmasını, bu sırada tek gözünü kaybetmesini saymıyorum bile. Sürekli kaybetti; gözünü, yeminli kardeşini, aşkını, ait olduğu yeri...

Ve oyunun sonunda Majima bütün pis işleri sırtından attığında, görevleriyle doğruları arasında kaldığında doğruları seçmek istediğini anladığında, bundan sonra nasıl yaşamak istiyorsa öyle yaşayacağına yemin etti, kafesinden çıktı ve bir anda, kendi istediği için delirdi. Trajik bir kahramandan, güçlü bir anti-kahramana dönüştü.

Gayet aklı başında, karar alma mekanizması tam takır çalışan biri olduğuna şüphe yok elbette Majima'nın. Deli Köpek, takmayı kendi seçtiği, onu hem korkulan hem saygı duyulan bir yakuza lideri haline getiren bir maske. Ama o kadar içselleştirdiği, o kadar sevdiği ve o kadar benimsettiği bir maske ki, gerçek Majima'nın bu "kırık" maske olduğunu söylemek aslında yanlış olmaz herhalde.



### Dövmesi

Yakuza geleneklerine uygun olarak Majima'nın da sırtı dövme kaplı. Kullanmayı seçtiği motif Hannya maskesi ve yılanlar. Hannya maskeleri, Japon mitolojisinde üzüntü, kıskançlık veya öfke nedeniyle iblise dönüşen kişileri, yılanlarsa deri değiştirme yetenekleri nedeniyle değişimi ve yeniden doğuşu simgeler.

# AC: VALHALLA'NIN İKİNCİ SEZONU GELİYOR

## RAGNARÖK'ÜN İÇİNDE "Ö" OLMASI SİZE DE BATIYOR MU?

GÜLHİS CANPOLAT

Yahu *Crossover Stories*'e ne kadar sevindiysem bu DLC hakkında da o kadar bıkkın ve bezgin durumdayım. Ha oynayacak mıyım? Evet. Çünkü *Assassin's Creed* bu; eksik kalırım falan, fiziksel cismimin moleküler yapısı bozulmaya başlar. Matrix'te böyle kodlanmışım. AC çıkıyor, oynuyorum.

*Dawn of Ragnarök* kendi başına bir oyun olsa hiç burun kıvırmam. Ve tahminimce oynaması da oyun mekanikleri açısından eğlenceli olacaktır yine. Ama *Assassin's Creed: Valhalla* çerçevesinde düşünecek olursak cidden AC hikayesini hiç ilerleteceğini sanmıyorum, neden böyle düşündüğümü de anlatacağım.

Ama önce *Crossover Stories*.

Allah için bu fikri direkt ana oyunla birlikte hayata geçirmemiş olmalarına kızıyorum. Oğlum Odyssey'de bir karakter yaratmışsınız, kadın 2018'e kadar yaşamış. Ben olsam her ana karakterin yolunu bir kere Kassandra'yla kesiştiririm. Bize *Siege of Paris* DLC'sinde az ucundan çaktırılan o karşılaşma işte bu *Crossover Stories*'de yaşanıyor.

### Siz bizi pek anlamamışsınız, Ubisoft canım…

Bu ek görevlerden bir detay vermeyeceğim, zira gayet kısalar ve içinde çözülemeyecek bir şey de yok. Hem *Odyssey*'e hem de *Valhalla*'ya birer ayağı geldi, birer yeni ada-bölge eklendi. Ve hem *Odyssey* ayağı Kassandra'nın dünyaya açılma hikayesini iyi toparlıyor hem de *Valhalla* ayağı güzel birkaç "sessizce gir çık" görevi sunuyor. Yine yeniden tekrar oynayamadığımıza yanıyorum tabii.

Ve benim içinde bulunduğum AC-sever çevrelerden gördüğüm kadarıyla *Crossover Stories* ne kadar ses getirdiyse *Dawn of Ragnarök* de o kadar kimsenin umurunda olmadı.

Çünkü neden? Gene Odin oluyoruz.

DLC'de Nors mitolojisinin dokuz dünyasını ve Yggdrasil'i tehlikeye atan bir güçle karşı karşıyayız. Svartálfaheimr, yani cücelerin dünyası, yıkılmak üzere. Üstelik bir de bu kaosta Odin'in oğlu Baldr'ın da başı belada. Hadi düş peşine Eiv- Aman yani Odin.

AC-severlerin bu DLC'den umudu şimdiden kesmiş olmasının bir sebebi var:



Kimse Ubisoft'a bütün bu olanları Isu lore'uyla bağdaştırmak konusunda güvenmiyor.

Ben de güvenmiyorum. Neden güveneyim. Oyun hiçbir açıklama yapmıyor ki. Yani hali hazırda elle tutulur bir AC bilgisine sahip olmayan bir oyuncu nasıl şu ana kadar oynadığımız Asgard bölümlerinin Eivor'un geçmiş Isu benliğine dair genetik bilgilerin kendi kültürüyle karışan hayalleri olduğunu, hangilerinin Isu'lara gönderme, hangilerinin Valka'nın halüsinojenik maddelerinin etkileri olduğunu anlayabilirdi? Anlayamazdı yani, Fandom Wiki'de falan bulurdu kendini. Sonra oku babam oku.

Peki sizce şimdi bana açıklayacak mı Ubisoft cücelerin Isu'larla ne alakası var? Baldr kim, hangi Isu'ya tekabül ediyor ya da gerçekten var mı? Hiç sanmıyorum. En son modern zamanda bir Basim bırakmıştık, Aletheia'nın içinde olduğu asa ile birlikte; onlara bir geri dönüş olacak mı?

Bu hikâye ilerleyecek mi? Yani hani 14 senedir bir yere varmasını umut eden insanlar var da…

## OHA! 14 senemi NFT kıyafet satan bir şirkete vermişim!

Bakın, inşallah Ubisoft bana tükürdüğümü yalatır. Ahan da söylüyorum: *Dawn of Ragnarök* Basim'i bir kere daha gördüğümüz, ciddi ciddi Isu lore'u veren ve hikâyeye bir şeyler katan bir DLC olsun, ben de çıkıp diyeceğim ki evet, Ubisoft'a haksızlık ettim. Hâlâ umursuyorlarmış demek ki.

Ama umudum çok minnacık. Yok gibi bir şey yani.

Gönül ister bu dünyaların yok olması meselesi Toba felaket teorisiyle falan ilgili olsun. DLC'nin ana düşmanı, ateş devi Sutr aslında Toba yanardağının bir yansıması falan olsun ve bunu açık açık anlatan modern zaman sekansları görelim.

Çünkü hatırlarsınız, modern zamanda Abstergo, Templar'lar falan vardı. Onlar Isu teknolojilerini ele geçirerek insanları kontrol etmeye çalışıyorlardı. Biz bir kere dünyanın yok olmasını engellemiştik ama sonra çalıştırdığımız makine gereğinden fazla çalışmıştı da *Valhalla*'nın asıl konusu buydu…

Ben bu işi aşırı mı ciddiye alıyorum? Ya vallahi eğer çok aşırı ciddiye alıyorsam söyleyin diyeceğim de Brezilya pembe dizisi olsa bitmişti 14 senede be! İnsan alıştı mı bırakamıyor!

Ama Ubisoft gibi eline geçen her şeyi sağma meraklısı bir firma söz konusu olunca, insan umutlanamıyor. Adamlar inadına NFT pazar yeri Ubisoft Quartz diye bir şey açtılar, milletin bir tek küfretmediği kaldı, ona rağmen başladılar satmaya. Şimdilik sadece 700 dolarlık NFT satabilmişler. Evet, tüm dünyada.

Tüm kontrolleri Ubisoft'un elinde olan bir oyun dışında hiçbir yerde geçerliliği ya da kullanılabilirliği olmayan ve oyunuma etki etmeyen bir şeyi neden blockchain üstünden satın alayım? Düz lootbox satıyorsun zaten?!

Bakın yanlış anlatmıyorum. Oyunun içinde bir kask var diyelim. Bu kasktan sadece 15 tane yapıyorlar, seri numaralı. Bana olur da bu sınırlı kasklardan biri çıkarsa NFT olarak başka bir oyuncuya satabiliyorum.

Tamamen sahte bir kıtlık bu. O oyuncu bu kaskı niye istesin? Niye blockchain üstünden satın alsın? Ben neden bu şirketin oyunlarını hâlâ oynuyorum?! İnanın artık ben de bilmiyorum. *Dawn of Ragnarök* 10 Mart'ta gelecek, o zamana kim öle kim kala…





# BU AY NE OLDU?

Zam yağmurlarıyla 2022'ye bile keyifle girme hakkımız elimizden alınmışken aralık ayında neler oldu diye notlarımı karıştırırken yine karmaşık hisler içindeyim sevgili Oyungezer okuru. Bir yanda oyun dünyasında olup bitenler, yer yer heyecan verici gelişmeler, diğer yanda artık oyunlara iyice lüks gözüyle bakmaya başlayan yurdum insanı. Neyse, iyisiyle kötüsüyle bir ayı daha geride bıraktık. ■ **ESER**

ARALIK 2

Respawn uzun süredir DDoS saldırılarına ve hack girişimlerine sahne olan Titanfall'u daha fazla idare edemeyeceğine karar verdi ve oyunun tüm satışlarını duyurdu. Oyun abonelik servislerinden de Mart ayının ilk günü kalkacak, şu aralar oyunu oynayan oyuncu sayısının tek hanelerde seyrettiğini düşünürsek yakında sunucuları da kapanacaktır. Elveda Taytınfol.



ARALIK 3



Respawn'la başladık, Respawn'la devam edelim. Stüdyonun eski CEO'su Vince Zampella, EA'den yapılan açıklamayla Battlefield serisinin başına getirildi. Battlefield 2042'nin serinin tarihindeki en başarısız çıkış yapan oyunlardan biri olduğunu düşünürsek bu tür bir değişimin gerekliliği zaten aşikardı. Ama Zampella ismi Battlefield'a uğurlu gelir mi onu göreceğiz, bir sonraki oyun da kötü olursa serinin tabutuna çivi çakılır çünkü.

ARALIK 8



The Last of Us oyununu dizi olarak seyretmek için geri saymak istiyoruz ama yayın tarihi belli olmadığı için kaçtan başlayacağımızı bilemiyoruz. Peki ya neyi biliyoruz derseniz artık Bill rolü için Nick Offerman'ın seçildiğini biliyoruz diyebilirim. Parks and Recreation sayesinde hastası olduğum Offerman, Bill rolüne cuk oturacak bence.

ARALIK 8



Ubisoft oyunlarına Ghost Recon Breakpoint'ten başlayarak NFT ekleyeceğini duyurdu. Duyurunun yapıldığı video Ubisoft Kuzey Amerika YouTube hesabından yayınlanır yayınlanmaz beğenilmeme yağmuruna tutuldu, 800 kişinin beğendiği videoyu beğenmeyenlerin sayısı 15 bini aşınca video yayından kaldırıldı. Ubisoft tabii ki altın yumurtlayan tavuk fikrinden vazgeçmeyecek ama en azından oyuncuların konuya olan ilgisini öğrenmiş oldular.

ARALIK 9



Çinli Angela Game'in büyük umutlarla piyasaya çıkardığı oyunu Myth of Empires, Steam'den yasaklanarak kaldırıldı. Nedeni ise stüdyonun oyunu aynı zamanda büyük hırsızlıklarla geliştirmesiymiş, çünkü oyun için doğrudan Ark: Survival Evolved'un kaynak kodu kullanılmış. Çin'in taklit malları zaten meşhurdur da oyunları bari rahat bırakın.

ARALIK 10

Başımıza taş yağacak dedirten gelişme Microsoft'tan geldi ve "Xbox Games Pass for PC" gibi saçma bir isme sahip olan Game Pass servisinin ismi PC Game Pass olarak değiştirildi. Böylece "ya isminde Xbox var, ama oyun PC'de oynanıyor" gibi açıklamalar yapmak zorunda kalmayacaklar.

ARALIK 13

Açgözlü Square Enix, PC'de yeni nesil fiyatları uygulamaya başlayan ilk stüdyo oldu. Final Fantasy VII Remake ve Forspoken, 70$ / 80€ fiyat etiketiyle birlikte satışa sunuldu. Oyunların Türkiye fiyatları ise 699 TL olarak belirlendi ama bu fiyat da değişirse hiç şaşırmamak lazım. Ne de olsa Square Enix'e para lazım, daha çok para, DAHA ÇOK PARAAA!




ARALIK 15



Keanu Reeves'in bunca zaman sonra CD Projekt Red'i yalanlaması da ilginç oldu. CDPR'ın paylaştığı dokümanlarda güya CEO Adam Kicinski ve Reeves'in birlikte Cyberpunk 2077 oynadıkları ve Reeves'in oyuna bayıldığı açıklanmıştı. Reeves şimdiyse bir röportajında "Ben bazı demolar gördüm ama oyunu hiç oynamadım" deyiverdi. Pot mu kırdı yoksa bir yalanı mı ortaya çıkardı, bilinmez.

ARALIK 13



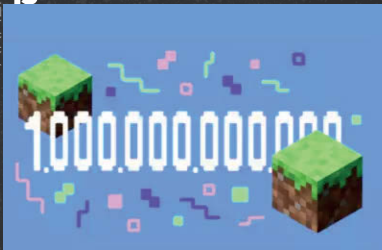

Henry Cavill'ı Geralt rolü kesmedi, burası çok belli. Çünkü şimdi de ilk olarak Mass Effect dizisinde rol almak istediğini söyledi (artık Shepard mı olur, Garrus mu olur orası bilinmez), sonra hızını alamadı ve Red Dead Redemption filminde oynamak istediğini söyledi. O ara ne oynuyorsa uyarlamasında da rol almak istiyor anlayacağınız. Bakalım sıra ne zaman God of War'a gelecek.

ARALIK 19



Disco Elysium'un "Bir sonraki çevirimiz hangisi olsun?" oylamasında Türkçe uzak ara birinci olmuştu. Ama ZA/UM sözünü tutmayı çok geciktirdi, araya başka diller soktu. Artık umudumuzu kaybetmeye başlamıştık ki resmi hesaplarından Türkçe bir duyuru paylaştılar ve Locpick ekibi oyunu çeviriyor dediler. Disco Elysium dili düşünülürse çok zor bir çeviri, ben de ufak hatalara bile takılan bir insanım. Bakalım sonuç yüzleri güldürmeyi başaracak mı?

ARALIK 15




Minecraft inanılması (şimdilik) güç bir rekora imza attı ve oyunla ilgili çekilen videoların YouTube'daki izlenme sayıları 1 trilyonu aştı. Bu bir trilyon izlenmenin her biri sadece bir saniye sürseydi bile 30.000 yıldan fazla zaman alırmış, insan aklında canlandıramıyor bile.

ARALIK 17




STALKER 2'nin NFT macerası yalnızca birkaç gün sürdü, çünkü "oyunumuzda NFT olacak" açıklamasının ardından öyle bir tepki geldi ki nasıl R yapacaklarını bilemediler. "Hayranlarımızın ve oyuncuların menfaati ekibimiz için en öncelikli şeydir. Bu oyunu sizin keyif almanız için geliştiriyoruz, ne pahasına olursa olsun." dediler ama o menfaati neden açıklama yapmadan önce düşünmedilerse…

ARALIK 23



EA denince akla gelenlerden biri de kapatılan stüdyolar ve iptal edilen oyunlar oluyor. Ortaya çıktı ki EA Harry Potter evreninde geçecek bir DVO'yu da iptal edilenler listesine eklemiş. Hatta bu oyunun geliştirilmekte olduğu yıllar WoW'un çıkışından hemen öncesine denk geliyor, yani belki de türe damga vurma şansını elinin tersiyle itmiş EA.

Kapak

# 2021 YILININ OYUNLARI

PANDEMİ VE NORMAL YAŞAMA GEÇİŞ ARASINDA "FİLLER" GİBİ BİR SENE GEÇİRDİK RESMEN. BÜTÜN FİRMALAR PANDEMİ SEBEBİYLE OYUNLARINI ÖNÜMÜZDEKİ SENEYE ERTELEDİ, BİR ARA VAKA SAYILARI AZALDI "ACABA NORMALE Mİ DÖNÜYORUZ?!" DEDİK AMA SONRA YİNE TIRMANIŞA GEÇTİ. KISACASI "ARADA DEREDE" DİYE TABİR ETTİĞİMİZ BİR SENE NASIL OLABİLİRSE ÖYLE BİR SENE GEÇİRDİK. BUNA RAĞMEN BÜTÜN BU NEGATİFLİĞİMİZİ KIRMAMIZI SAĞLAYAN BAZI NEFİS OYUNLAR DA OLDU TABİİ. HER BİRİNE BURADAN AYRI AYRI DEĞİNMEYE, BİR ŞEKİLDE ADLARINI ANMAYA ÇALIŞTIK ELİMİZDEN GELDİĞİNCE. ÖTE YANDAN NEGATİFLİĞİMİZİ KIRMAMIZIN ÇOK ZOR OLDUĞU ANLAR DA AZ BUZ OLMADI. UMALIM Kİ SİZ BU SATIRLARI OKUDUĞUNUZ SIRADA 2022 SİZİ ÇOKTAN 2021'DE OLDUĞUNDAN ÇOK DAHA İYİ BİR ŞEKİLDE AĞIRLAMAYA BAŞLAMIŞ OLSUN. NİCE SENELERE VE BUYURUN DOSYA KONUMUZA!






# GUARDIANS of the GALAXY

Sadece yılın en iyi aksiyon oyunu değil, aynı zamanda bu senenin en güzel sürprizlerinden biriydi *Guardians of the Galaxy*. Tanıtım videoları ortamlarda ilk kez dolaşmaya başladığında çoğu kişinin ilgisini çekmemiş, hatta bazıları sadece Star-Lord ile oynama fikrini sıkıcı bulmuştu. Nereden bilecektik ki böylesine muazzam bir anlatıma sahip olacağını? Ekip üyelerinin birbirleriyle sürekli, HİÇ SUSMADAN dalaşması, aynı şeyi neredeyse hiçbir zaman tekrar söylememeleri, 80'lerin en gaz parçalarıyla dolu müzikleri, müthiş mekân tasarımları, grafikleri, hikâyesi falan derken âdeta elinizden tutup sizi peşi sıra galakside unutulmaz bir maceraya sürüklüyordu GotG. Hiç eksiği yok muydu peki? Eh, savaşları ve gemi uçurma bölümleri daha iyi olabilirdi belki. Ama yine de bu durum gelmiş geçmiş en iyi süper kahraman oyunlarından biri olduğunu değiştirmiyor *Gardeners*… aman, şey… *Guardians of the Galaxy*'nin. Huddle up! ■ **M. İHSAN**






Üs müs kurmalı klasik gerçek zamanlı stratejilere özlemimizin tavan yaptığı çağımızda şöyle özene bezene yapılmış AAA bir GZS inanılmaz iyi geldi. Hani garip de bir şey var: Şu oyun on yıl önce çıksa bu kadar sevmezdik, öncekilerin aynısı olmuş falan derdik ama şu an öncekilerin aynısı olması bir eksi değil koskoca bir artı. Aynısı derken, klasik formülün en cilalanmış, en mükemmelleştirilmiş halinden bahsediyorum tabii.

Tek kişilik tarafı acayip sürükleyici olmasa da yaratıcı görevlerle ve moda sokucu ara videolarla doluydu, keyifliydi. Asıl odaklandığı nokta olan multiplayer taraftaysa birbirinden yeterince farklılaşan, farklı stratejiler gerektiren tam 8 uygarlık sunmasıyla, altyapısının gayet düzgün çalışmasıyla, iki eşit yetenekte oyuncunun maçını izlemenin gerçekten büyük keyif vermesini başarmasıyla ciddi bir başarı elde etti. *Humankind* da bu ödül için ciddi bir adaydı ama kusurları vardı, *AoE IV*'ün kusursuza yakın çıkışı onu bir adım öne taşıdı. ■ **ÖMER**



EN İYİ
# Macera
OYUNU

# PSYCHONAUTS 2

Bu senenin belki de en büyük sürprizlerinden biri oldu *Psychonauts 2*. Az değil, 16 yıllık bir bekleyişten bahsediyoruz burada. Ben her ne kadar 16 yıl değil de 13-14 yıl beklemiş olsam da ilk oyunu oynayıp bitirdiğimden bu yana istediğim bir şeydi *Psychonauts 2*. Beklentilerimi de bir hayli karşıladığını söylesem yalan olmaz sanırım.

Bu kategoride seçebileceğimiz başka bir sürü oyun da vardı ve onlardan herhangi biri de burada olsaydı şikayetçi olmazdım. Ama *Psychonauts 2*'nin bu sene çıkmış olan oyunlara karşı en büyük artısı hikâyesi ve senaryosu. Oyundaki karakterler sadece hikâyeyi ilerletmek için oyunda yer kaplamıyor, hepsinin anlatacak bir şeyleri, söyleyecek komik üç-beş satırı var. Hani ben *Psychonauts 2*'de bir diyalog dinlerken kalkıp da "Ya bunu niye dinliyorum?" dediğimi hatırlamıyorum.

Bir diğer büyük artısı da bölüm tasarımları. Malum *Psychonauts 2*'de insanların zihnine girip, yaşadıkları psikolojik sorunları birer platform oyunu bölümü olarak oynuyoruz. Her karakterin yaşadığı psikolojik sorunları hem düzgün bir şekilde, yanlış yorumlamadan ele alıp hem de bunu bir platform oyunu bölümü olarak eğlenceli bir şekilde yapmak gerçekten inanılmaz bir çaba ister. Tim Schafer ve Double Fine ekibi bunun da altından başarılı bir şekilde kalkmış.

Bunların üstüne *Psychonauts 2*'nin başarılı bir platform oyunu olduğunu söylemek lazım. Spyro/Banjo-Kazooie kafasında bir collect-a-thon ve oyundaki her toplanabilir hem oyunun temasıyla bağlantılı hem de hepsini toplamak tatmin edici. Raz'i kontrol etmek, yeteneklerini kullanmak da bir o kadar eğlenceli. Bunların hepsi de birleşip bir araya geldiğinde "Ya ben bundan daha fazla istiyorum" dedirten bir "yılın en iyi macera oyunu" ortaya çıkıyor. Teşekkürler Tim Schafer ve Double Fine! ■ **SABRİ**

YILIN Popüler Akımları

## 4 Kişi CO-OP

Bu türdeki oyunlar tabii ki yeni değil ama sanki bu yıl birçok stüdyo "Ben de bir 4 kişi co-op yapacağım ve bunu herkesten de iyi yapacağım" kafasıyla oyun geliştirdi. Bir kere Turtle Rock, *Left 4 Dead*'i bıraktığı yeri unutmamış olacak ki bu sefer de *Back 4 Blood* dedi. *GTFO* hiç beklenmedik anda bu tür oyunların ne kadar brutal zorlukta olabileceğini gösterdi. *Haunt Chaser* yerli stüdyomuz Clock Wizard Games'in "ben de varım" dediği oyundu. *Propnight*, 4'e karşı 1 nesne avını korku öğeleriyle oldukça güzel harmanladı.

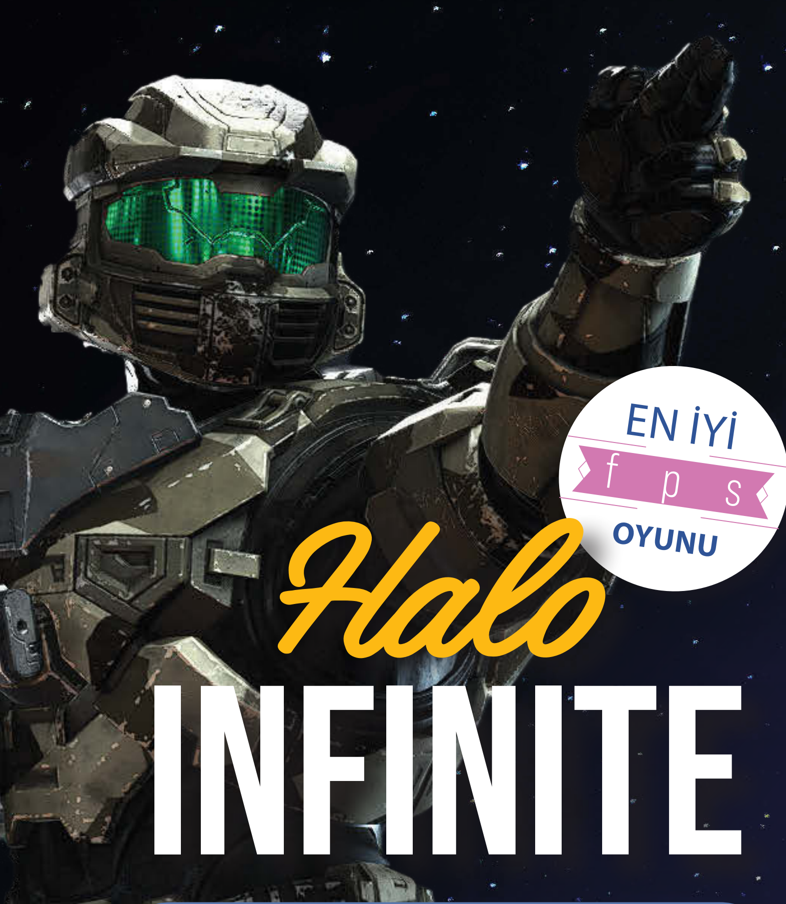
Kısacası bu yıl kafa dengi 3 oyunsever arkadaşı olanlar, bu akımın keyfini doyasıya çıkardılar. ■ **ESER**

## ZAMAN Döngüsü

Ben sanki bu yazıyı daha önce yazmıştım. Acaba ben de mi döngüye girdim, ben de mi kapıldım bu akıma? Öyle olduysa hiç şaşırmam çünkü bu sene ciddi miktarda çok sayıda zaman döngülü oyun oynadık, hangi zamanda olduğumuzu bile unuttuk.

*Deathloop*'ta döngülü suikastler işledik, *The Forgotten City* bizi eski bir Roma şehrinde gizemi çözebilmemiz için zaman döngüsüne soktu, *Twelve Minutes* bizi eşimizi ölümden kurtarmak için 12 dakikalık bir döngüye sıkıştırdı, *Returnal* bizi korku dolu uzaylı bir gezegene götürdü.

Ben sanki bu yazıyı daha önce yazmıştım. ■ **ESER**






# Halo INFINITE

Bir fıkra anlatarak başlamak isterim sözlerime: Bir gün *Far Cry 6* ve *Halo Infinite* bara gitmişler. *Far Cry 6* demiş ki "Benim oyunumda harika bir açık dünya var! Ayrıca Macarena da çalıyor, çok güzel oyunum ben ya!". Bunun üzerine *Halo Infinite* durur mu, *Far Cry 6*'nın bardağına kanca atıp "Ne içiyorsan bana da ver." demiş.

Halo'nun o şahsına münhasır, gözlerinizi kapatsanız da sesinden Halo'dan olduğunu anlayacağınız silahları ve vuruş hissiyatı *Halo Infinite*'te de tam gaz devam ediyor. Hatta bu silahlar o kadar şahsına münhasır ki birkaç tanesi *Destiny 2*'ye gelince afalladım laf aramızda. Sinir sistemim hata verdi "Hacı ben ne oynuyorum?!" diye.

Açık dünya denince mide suyunun ağza gelmesi gibi iğrenç hislere kapılınan şu zamanlarda *Halo Infinite*'in bu muhabbetin altından kalkması mutluluk verici. Kancanın verdiği özgürlük de işin içine eklendiği zaman *Halo Infinite*, sırf daldan dala atlamak için bile arada bir açılıp oynanacak bir oyun oluyor. Uzun lafın kısası bu sene açık dünya en çok sana yakıştı *Halo Infinite*… ■ **CEVDET**




# FORZA HORIZON 5

Forza Horizon serisini ilk kez yıllar önce oynamama rağmen, seriye bağlanmam dördünce oyunda, sokağa çıkma yasaklarıyla birlikte oldu. Araba sürmeyi çok sevdiğim için evime güzel bir direksiyon ve yarış koltuğu aldım ve açık yolların keyfini Forza'da sürmeye başladım.

Aylarca serinin dördüncü oyununun her çukuru ve virajını keşfettikten sonra Forza Horizon 5'i ne kadar heyecanla beklediğimi az çok tahmin edebilirsiniz. Bana göre bir oyunun gerçekten yılın en akılda kalan isimlerinden olabilmesi için iki farklı yaklaşıma sahip olması gerekiyor: Ya ampulü baştan keşfederek herkesi şaşırtacak ya da içerdiği bütün elementleri o kadar kusursuz uygulayacak ki oyuncuların sızlanabileceği hiçbir konu olmayacak. *Forza Horizon 5* ikinci klasmana giren bir oyun. Eski oyunlardaki açık dünya ve muazzam fizik deneyimlerinin üstüne bir de daha belirginleşen çöl, orman gibi farklı doğal örtüler eklenmiş ve olay orada kopmuş. Her akşam eve geldiğimde içinden uzun sprint yarışlar yapmak gerekirse kendimi çöllere atıyorum, şehir yarışları içinse bir anda kendimi Meksika'nın dar sokaklarında oluyorum. *Forza Horizon 5*'i seriye yeni bir oyun gelene kadar bırakma niyetim yok. Zaten sanırım dergi ahalisi boyunca en hemfikir olunarak seçilen kategoriye sahip olması da bunu ne kadar hakkettiğini ortaya koyuyor. ■ **ALİ**




## Yıl Boyunca Müziğini Dinlemeye Doyamadıklarımız

- **GUARDIANS OF THE GALAXY** *(Yasin, Oğuz)*
- **NIER REPLICANT VER. 1.22474487139** *(Eser)*
- **FORZA HORIZON 5** *(Sabri)*
- **ASSASSİN'S CREED: VALHALLA** *(Gülhis)*
- **ALAN WAKE** *(Anton)*
- **SABLE** *(Gülhis)*
- **FINAL FANTASY XIV: ENDWALKER** *(Can)*
- **PERSONA 5 STRIKERS** *(Can, İpek)*
- **HUMANKIND** *(Mutlu)*
- **LEGEND OF MANA REMASTER** *(Emre S.)*



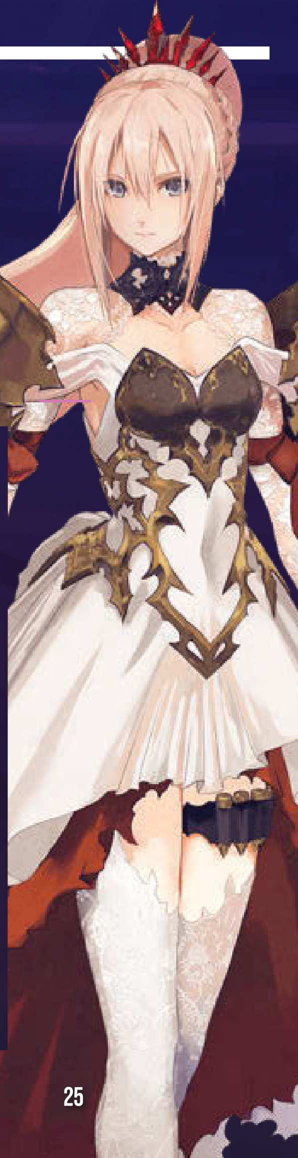

# Kena BRIDGE of SPIRITS

Aslında şöyle bir bakınca 2021'de bir sürü kaliteli bağımsız yapım çıkmış. Yılın oyunlarını seçerken de insanın vicdanı hep bir sızlıyor. "X de çok güzeldi", "Y'nin atmosferi bambaşkaydı", efendime söyleyeyim "Z'yi daha oynayamadım ama oynayanlar çok övüyor" şeklinde ifadeler havalarda uçuşuyor. Bununla birlikte *Kena: Bridge of Spirits* benim için sadece yılın bağımsızı değil yılın en iyi oyunları kategorisinde de bir yarışmacıydı ve bence bu sene için zirveyi hak ediyor.

Kena özünde animasyon ve dijital tasarım şirketi olan Ember Lab'in ilk oyunu aslında. Oyunun en öne çıkan özelliği Disney animasyonlarından fırlamış gibi olması, ama oynanış olarak da nefis bir iş ortaya koymuşlar. Bir Souls-like olmasa da dövüşme mekanikleri ve boss savaşları yer yer bu tür oyunları andırıyor. Kena'nın yeteneklerini geliştirdikçe -ve tabii düşmanları tanıdıkça- dövüşler de daha keyifli bir hal alıyorlar. Oyuna serpiştirilmiş minik meydan okumalar ve hikâye detayları da sizi dünyasına bağlamayı başarıyor. Oynayın ve beğenirseniz başkalarına da oynatın efendim. ■ **YASİN**

EN İYİ **Rol Yapma** OYUNU

# TALES of ARISE



2021 özellikle JRYO'lar açısından parmakla gösterilecek kadar başarılı bir yıldı ki bunun yılın RYO'ları seçimlerindeki baskın sayılarından da anlıyoruz zaten. Ama bir tanesi hemen hepsi ortalamanın bir hayli üstünde olan bu yapımların üstüne yükseldi sürpriz şekilde. *Tales of* oyunları oldukça köklü bir seri olmasına rağmen hem düşük yapım kaliteleri hem de fazlaca klişelere boğulmaları sebebiyle hep arka planda kalırdı. Lakin bu yıl çıkan *Tales of Arise* yüksek yapım kalitesi, kolay, eğlenceli, derinlikli oynanışı ve hepsinden öte akılda kalıcı karakterleri ve öyküsüyle oynayan herkesin kalbine taht kurmayı başardı. Alfen isimli bir köle olarak başladığımız macera kısa sürede dallanıp budaklanıyor ve dünyanın dört bir yanındaki despot lordları avlamaya dönüşüyordu. Her anında sürükleyici ve merak uyandırıcı olmaya başaran yapım yine JRYO klişelerine başvuruyor elbette bolca ama bunu akıllıca ve oyuncuyu sıkmadan yapıyordu. Kendine has görselliği ve muhteşem müzikleriyse yeme de yanında yat cinsinden. ■ **EREN E.**

## YILIN Sürprizleri

**Steam Deck Duyurusu:**

Gabe Newell'ın Yeni Zelanda'da bir lise ziyaretinde bir öğrencinin "Steam PC oyunlarını konsola portlayacak mı?" sorusuna "Yıl sonunda bunun cevabını alacaksın" dediğinde Valve'ın konsol planları da sessiz sakin biçimde ortaya çıkmıştı. Yine de Steam Deck duyurusu herkesi heyecanlandırdı, insanlar sırf ön sipariş verebilmek için kuyruğa girdi. Steam Deck PC oyunlarını ve emülatörleri çalıştırmak için nihai sistem olacak gibi duruyor. ■ **ESER**

**Kojima'nın Anamıza Bacımıza Laf Atması:**

Bak bu kadar sene sevdik saydık, her yaptığı manyaklığa "Kojima'dır, ne eylerse iyi eyler, bir bildiği vardır" dedik. Sonra bir gün Twitter açtık baktık 60'ına merdiven dayamış, tüm piyasanın saygısına nail olmuş bu adam "ANAN" diye Tweet atmış. Oldu mu şimdi üstat?

*https://twitter.com/Kojima_Hideo/status/1435587682671882240?s=20*

*https://twitter.com/Kojima_Hideo/status/1435857294101663747*

(Söz konusu tweet ismi talihsiz bir şekilde "anan" olan bir Japon dergisiyle alakalıydı tabii. Türk hayranlardan gelen mesajlardan bir şeylerin ters gittiğini anlamış olacak ki, Kojima da "anan dergisini aldım" diye elinde dergiyle poz verip mevzuyu açıklığa kavuşturdu neyse ki.) ■ **ONUR**

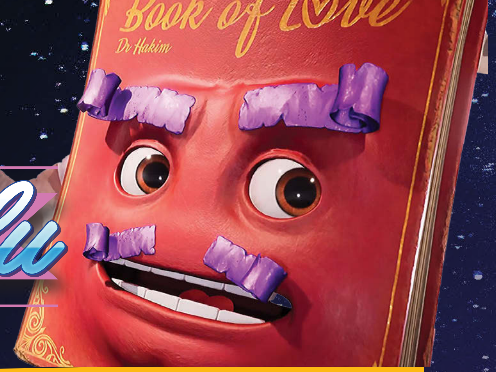
**Oyungezer Yazarlarının Bir Anda Çoluk Çocuğa Karışmaya Başlaması:**

Daha geçen seneye kadar dergide "Çocuğu olan kim var?" diye sorulduğunda cevabımız sadece Engin ve Göker oluyordu. Sonra ne oldu, sihirli değnek mi değdi nedir, önce Emre'nin dünya tatlısı kızı Deniz Lara dünyaya geldi (tamam bu geçen sene Aralık ayıydı ama ucundan 2021'e girdik sayabiliriz), sonra Can ve Burcu Nisan ayında dünyaya Leon isminde fındık mı fındık bir yeni bir oyuncu getirdiler, ben de Eylül ayında Can'ım oğlumla çocuklu Oyungezer yazarları arasındaki yerimi aldım. Pandemi etkisi mi, yok canım, onu da nereden çıkardınız? ■ **ESER**










EN İYİ
# Çok Oyunculu OYUN

## Sosyal Mesafeye Uyamayacak Kadar Çok Oyuncululular

# FINAL FANTASY XIV: Endwalker

Bu sene iki kere toplu göç aldığı için kapılarını geçici olarak kapatmak zorunda kaldı Final Fantasy XIV. Zamanında tam bir tren enkazı gibi çıkış yapıp biz de dahil herkesin burun kıvırdığı o oyunun şimdilerde başarıdan başarıya koşuyor olduğunu görmek ilginç tabii. En son Endwalker öncesinde 25 milyon hesap olduğu söyleniyordu, günlük aktif kullanıcı sayısına dair resmi bir açıklama olmasa da onun da bir 4 milyona dayandığı yönünde tahminler var. Özetle, Final Fantasy sevenler için güzel bir seneydi; bu güzel senenin kaymağını en çok yiyenler de XIV oyuncuları oldu. ■ **CAN**

## Tek Koltukta Kocayanlar

# IT TAKES TWO

Josef Fares bir deli adam. Tıpkı Hideo Kojima gibi o da oyun dünyasını orijinal fikirleriyle sarsmaya hevesli ve bu hevesinin şimdilik en doyurucu meyvesi de *It Takes Two* oldu. Sorunlu bir ilişkisi olan çiftin fantastik macerası iki kişinin yardımlaşmasıyla oynanıyor ve aksiyon, platform, macera türünde sürekli değişken bölümleriyle su gibi akıp giden bir oynanışla hiçbir anında sıkmıyordu. Kimi zaman duvarlara birisi çivi çakarken diğeri onlardan zıplıyor, kimi zamansa ekran bir dövüş oyununu anımsatan kompozisyona dönüşerek bizi şaşırtmayı beceriyordu. Bu fırtına gibi akışı anlamlı ve duygusal bir hikâye ile bütünleştiren Fares ve ekibi önümüzdeki yıllarda da dahiyane oyun fikirleriyle ortaya çıkıp bizi şaşırtmaya devam edecekler belli ki. ■ **EREN E.**



## Kalabalık Online Olanlar

# HALO INFINITE

Şimdi oyunda benim başıma gelmeyen ama tanık olduğum sekansı anlatacağım, onu dinleyince bile neden *Halo Infinite*'in bu ödüle layık olduğuna ikna olacaksınız: Takım arkadaşlarımdan bir tanesi önce bir dağa, sonra da düşman WASP'ına kanca atıp aracın içindeki kişiyi haritanın dışına atarak öldürdü. İşte bu kadar özgür ve hızlı bir oyun tarzı var *Halo Infinite*'in çevrimiçi ayağında. Hızlı derken *Call of Duty*'nin milisaniyelerle ölçülen öldürme sürelerinden doğan yapay bir hızdan bahsetmiyorum. Bayağı bildiğiniz hareketli ve dinamik bir çatışma seyrinde olmanız gerekiyor. Chopper'lar, Warthog'lar, kancalar ve tabii ki de ateşli silahlar derken inanılmaz keyifli ve kaotik bir savaş alanında buluyoruz kendimizi. Fakat yine de bir kamu spotu: Lütfen öldürdüğünüz düşmanlarınıza tea bag atmayın! ■ **CEVDET**



## Dört Dörtlük Co-Op'lar

# GTFO

Bu oyunun geleneksel bir ödül almamış olmasına üzülsem de anlam verebiliyorum. "Yapmaya çalıştığı şeyde çok başarılı ama herkesin de şey edeceği bir şey değil ve üstüne Co-op" diye bir ödülümüz yok neticede. Ama eğer yapmaya çalıştığı şeyle ilgileniyorsanız bırakın bu yılı en azından son beş yılda benzer tecrübe sunan bir oyun çıkmamıştır. Diğer 4 kişilik co-op oyunlarının aksine *GTFO* bir güç fantezisi değil. Aksine her fırsatta ne kadar güçsüz ve değersiz olduğunuzu hatırlatan bir oyun. Bölüm sonunu görmek istiyorsanız silahlarınızdan çok plan kurma yeteneklerinize güvenmek zorundasınız.

*Left 4 Dead* olsun ama sıka sıka gitmeyelim, sessizce ilerlemeye çalışalım, hatta bir kişinin ufak bir hatası ekibin ölümüne neden olsun ve ciddi bir takım çalışması gerektirsin diyorsanız GTFO'yu kaçırmayın. ■ **ANTON**

# YILIN *Enigması*

# ABANDONED

Arkadaşlar hepimizin aynı anda Covid kapmış olması ve ateşlenip karabasan falan görüyor olması ihtimali nedir? Hasan Kahraman'ın hayali olmadığından emin miyiz?!

Herkesin yaptığı şakalar bir yana, benim çok daha basit bir açıklamam var: Küçük stüdyo, büyük hayaller. Ve sonuçta bu hayallere yetememiş bir ekip.

Blue Box Studios'da her ne oluyorsa olsun, ölüm tehditleri almayı hak etmiyorlar. Evet, genel olarak bu kadar heyecan havası yaratıldıktan sonra koca 5GB'ın halihazırda gösterilmiş fragman çıkması, onun da oyun hakkında ser verip sır vermemesi, hâlâ ortada gerçekten bir oyun olup olmadığını anlayamamış olmamız falan; bunlara bahane bulunmaz.

Fakat olay komplo teorilerine gelince iş o kadar çığırından çıktı ki karşımızda sadece işini eline yüzüne bulaştırmış tecrübesiz bir stüdyo olduğunu unuttuk galiba. Bir şey göstermeseler teoriler alıp yürüyor, eh hazır olmadan bir şeyler göstermeye kalkınca da yarım yamalak çıkıyor tabii.

Yakın zamanda bir geliştirici blogu yayınlamışlar; bizim de içimize sinmedi gösterdiğimiz şeyler, hazır olmadığını biliyorduk, bu hatalara bir daha düşmek istemiyoruz gibisinden. Önümüzdeki sene uygulamaya güncellemeler ve yeni içerikler getireceklermiş. Oyunun ilk bakışı yakındır diyorlar. Diyorlar ama… Göreceğiz. ■ **GÜLHİS**




# NEREDE OYNAYACAKLAR?!!!?

Yeni konsol nesline güya 2020 sonlarında girmiş olmamıza rağmen 2022'ye merdiven dayamışken hâlâ bir PS5 ya da Xbox Series X edinmek büyük bir dert. Üstelik bu dert paramızın pul olmasıyla alakalı da değil. Dünya çapında bir stok yetersizliği söz konusu. Tutup da "Parası neyse vericem, getirin!" diyebilen şanslı azınlıktan bile olsanız "Yok ki" cevabıyla karşılaştığınız bir ortamdayız kısacası şu son 1,5 senedir.

Tamam, silikon krizi bütün elektronik dünyasını vurdu falan ama yani çıkışından bu kadar sonra hâlâ konsol bulamamak ve yeni neslin bir türlü hız kazanıp başlayamaması da bir o kadar garip, emsalsiz bir durum. Umutlar seneye kaldı yine bakalım. Hoş, bu gidişle ve TL'nin değer kaybıyla stokta olduğunda alabilecek durumumuz olacak mı, o da apayrı bir soru tabii…



**World of Warcraft'ın Nihayet Kendini Bitirmesi:**
Battle for Azeroth fiyaskosunun ardından nasıl toparlayacaklar diye bekliyorduk, Shadowlands daha da kendi ayağına sıkarak oyuncuların kitleler halinde Azeroth'u terk etmesine sebep oldu. Shadowlands'in son büyük yaması olacak olan 9.2'e giden her açıklamada oyuncular bir zamanlar bağırlarına bastıkları, yuva belledikleri Azeroth'tan artık ne kadar sıkıldıklarını dile getirmeye devam ediyorlar. Yani, en azından geride kalanlar… WoW'dan umudunu kesip hayatına devam eden bizler Limsa Lominsa meydanlarında dans etmekle meşgulüz çünkü. ■ **CAN**

**Sony'nin Yamukları:**
Bir yandan "Bundan sonra AAA yapan stüdyolara ağırlık vereceğiz" deyip bağımsız ruhlu stüdyolara "haydi siz ufak ufak" demesi ve bünyesindeki birçok önemli yapımcıyı kaçırması, bir yandan "kafamıza esti, eski konsollarımızın online mağazalarını kapatıyoruz, hadi bakalım" deyivermesi... Sony'nin de çok sayıda insanı olumsuz etkileyen kararları durduk yere alan, "çok şirket" bir firma olabildiğini görmek yılın kötü sürprizlerindendi. ■ **ÖMER**

**Space Marine 2 Duyurusu:**
Yıllar yılı "Hayır Space Marine'e devam oyunu yapma planımız yok" açıklamaları geldi, Warhammer 40K fanları bölük bölük Ork'un tepesine havadan Thunder Hammer ile inme fantezilerini bağırlarına taş bastılar. Orijinal THQ'nun batış dönemi oyunlarından olduğu için de kimse bu kadar zaman sonra Space Marine'in dirilmesini, Titus'un aramıza dönmesini beklemiyordu. Sonra yine "İmparatorculuk" kazandı tabii. ■ **ONUR**

**Arcane'in "Oyun Uyarlamaları"nın Kötü Talihini Kırması:**
Yıl içerisinde izlediğim en iyi şey olabilir Arcane rahatlıkla. Bu animasyonda çığır açan yapım ağdalı draması ve müthiş aksiyonuyla League of Legends evreninden bihaber olan milyonların beğenisini kazandı ve adını "en iyi oyun uyarlaması" hanesine altın harflerle yazdırdı bile. Bunu cidden hiç beklemiyorduk. ■ **EREN E.**

**Bir VR Oyununa Dahil Olan Colette'in Oscar Alması:**
Medal of Honor: Above and Beyond FPS türünde zamanında çığır açan ama sonradan düşük satış rakamları nedeniyle rafa konan serinin mütevazı dönüşü gibiydi ve bir VR oyunu olarak fena sayılmazdı. İşin ilginç yanıysa oyun yoluyla desteklenen ve Fransız bir kadın direnişçinin geçmişiyle hesaplaşmasına odaklanan kısa belgesel projesi olan Colette'in "En İyi Kısa Belgesel" dalında Oscar ödülü kazanması oldu. Açıkçası izlerken gözyaşlarıma zor hâkim olduğum filmi kesinlikle izleyin der, EA ve Respawn'a tebriklerimi iletirim buradan. ■ **EREN E.**






# PSYCHONAUTS 2

Bu oyun buraya kavgasız, dövüşsüz, duygusal rüşvetsiz, lobi yapmasız gelmedi arkadaşlar. Bunu itiraf etmem lazım çünkü gerçekten bu sene Yılın Oyunu'nun rakipleri çok kuvvetliydi. *Psychonauts 2*'nin en kuvvetli destekçisi olarak ben bile biraz suçluluk duygusu hissediyorum. *It Takes Two, Guardians of the Galaxy, Kena: Bridge of Spirits*… Bu sene hakkı yenmemesi gereken sürüyle harika oyun çıktı. Ama gelin görün ben neden inatla *Psychonauts 2* de *Psychonauts 2* diye tutturdum, en sonunda bütün dergiyi yıldırdım.

*Psychonauts 2*, görünürde çığır açmaya çalışan bir oyun değil. Birinci oyuna gayet sadık bir devam oyunu. Fakat bu sadıklık zaten onu diğer oyunlardan ayırıyor.

Raz ile çıktığımız bu yolculuğun hiçbir başka oyuna benzemeyen en büyük yanı, hikâye ve oyun mekaniği bütünlüğü. Yarattığı oyun tecrübesi çok başka. Psychonauts 2 hakkında o kadar çok şey yazdım ki cidden kendimi tekrar ediyormuşum gibi hissediyorum ama bu gerçekten oyunun en ayırt edici özelliği. Çok az oyunda hem bölüm tasarımları hem de bölümlerin oynanış şekilleri hikâyeyle el ele ilerler.

Birçok oyun mekaniği klasikleşmiş artık. Bir düşünün, adamın yayı var. Yayı varsa kesin ileride janjanlı ok da gelir. Kılıcı, yakın dövüşü varsa kesin böyle sinirlenip kırmızı ışıklar yayarak ekstra hasar verdiği bir yeteneği olur. Bunu da hikâyeye ya da karaktere bağlamaya çalışmaz kimse, sonuçta oyunun oynanan kısmından insanların beklentisi böyle.

İşte tekdüzeliği kıran oyunlar insana bu farkındalığı yaşatıyor. *Psychonauts 2* de böyle bir oyun. Her bölümün dizaynı, her bölümün mekanikleri oyunun hikâyesiyle kenetlenmiş durumda. Birini öbüründen ayırdığınızda illa ki bir boşluk oluşuyor. Evet, insanların beyinlerinde, düşüncelerinde gezinme teması böyle bir bütünlüğe çok uygun -ki bu fikri ortaya atmak ve oyunlaştırmak da Psychonauts'un hanesine bir puan daha.

Bu sene oynayıp da oynarken bu kadar eğlendiğim başka bir oyun olmadı. Bu kadar akıllıca yazılmış, esprilerinden monologlarına gerçekten işlenmesi zor konuları ele alıp bir de bunu alnının akıyla yapmış bir oyun daha olduğunu düşünmüyorum. Yaşadığı tüm zorluklara rağmen bize hakkı verilmiş bir Psychonauts devam oyunu veren Double Fine'a teşekkür etmek gerek. Tim Schafer, adresini ver baklava gönderelim. ■ **GÜLHİS**




Ne oyunu, ne yılı? Böyle saçma bir yıla yakışır oyunlar çıktı sadece. Age of'undan Humankind'ına, Halo'sundan Forza'sına heyecan yaptığım ne varsa elimde kaldı, samandan hallice tat verdi. Neyin yılını, oyununu tartışıyoruz? Yokluktan azıcık "eh meh idare eder" gelen oyunu baş tacı yapıyorsunuz. İki üç tane ilginç indie oyun çıkmasa Steam'e oynayacak cacık yoktu bu sene! O yüzden Valheim'ı seçiyorum yılın oyunu, yok be Going Medieval yazıyorum aha... Gider havuç ekerim bu oyunlardan iyidir. ■ **TUĞBEK**



# OYNADIKTAN SONRA VARLIĞINI UNUTTUĞUMUZ OYUNLAR

## LITTLE NIGHTMARES 2

İlk oyun zaten yoğun atmosferi, bunu layıkıyla taşıyan olağanüstü sanat yönetimi ve keyifli oynanışıyla epey bir övgü toplamıştı. İkinci oyunsa iyi olan şeyleri muhafaza ederken oynanış tarafını çeşitlendirmiş ve mekânını The Maw isimli gemiden büyük bir şehre genişletmesinden mütevellit yeni bölüm tasarımları fikirleriyle biraz daha vites arttırmıştı. Gerçi bu vites arttırma işi biraz sıkıntılı oldu. Çözülemeyen perspektif problemleri ve hayal kırıklığı dövüş kısımları falan derken, LN 2'nin klasik bir yapım olmasını engelleyen bazı ciddi eksikleri vardı ancak bu senenin dikkate değer oyunlarından biri olduğu gerçeği aynen ortada. Az kalsın unutuyorduk :( ■İHSAN A.





## KNOCKOUT CITY

Aslında epey sessiz sedasız çıkageldi Knockout City. Şahsen o dönem EA Play aboneliğim olmasa kendisiyle tanışır mıydık, emin bile değilim. Ama oynadıktan sonra niye önceden biri bu fikri – çevrimiçi yakar top(!)- alıp da bu hale sokmamış ki diye sorup durdum kendime. Eğlenceli haritaları ve güçlendirmeleri, cıvıl cıvıl grafikleri ve kansız ama çılgın aksiyonuyla 2021'e dair hatırlanası bir deneyim olmayı başarıyor bence. ■İHSAN A.

## HITMAN 3

Hitman'in yeni macerası daha ilk baştan oyuncuları ikiye bölmüştü şu epizodik yayın mantığıyla hatırlarsınız. İşte o HITMAN az gitti uz gitti, dere tepe düz gitti ve sonunda üçüncü oyunla bu yeni üçlemeyi nihayete erdirdi. Oyun bir acayipti doğrusu, hem önceki iki bölümde iyi yaptığı yeniden oynanabilirlik -ve direkt bununla bağlantılı oynanış çeşitliliği, bölüm tasarımları- gibi hususlarda zirveyi görüyor hem de IO Interactive'in artık farklı bir şey yapamayışından ötürü kendi sınırlarını tekrardan test ediyordu. Şahsen seriye dair birçok keşke dillendirmeye meyilli olsam da bu son üçlemeden de bir sürü anlamda zirveye çıkan finalinden de memnunum genel olarak. 47'imiz de notunu düştü diyebiliriz rahatlıkla bu yıla. ■İHSAN A.



# YILIM Oyumu

Şimdi öyle objektif olacağız diye kendimizi kasıyoruz ama bir de hepimizin gönlünden geçen ayrı birinciler var. Bu sene bir değişiklik yapıp gönlümüzün birincilerini de seçelim dedik.

**Ali:** It Takes Two
**Anton:** Inscryption
**Aygen:** It Takes Two
**Burcu:** Final Fantasy XIV: Endwalker
**Can:** Final Fantasy XIV: Endwalker
**Cevdet:** It Takes Two
**Eren:** Ratchet and Clank
**Eser:** NieR Replicant ver. 1.22474487139
**Göker:** Diablo II Resurrected
**Gülhis:** Psychonauts 2
**İpek:** Psychonauts 2
**M. İhsan:** Guardians of the Galaxy
**Mutlu:** Age of Empires IV
**Oğuz:** Guardians of the Galaxy
**Onur:** Guardians of the Galaxy
**Ömer:** Guardians of the Galaxy
**Sabri:** Halo Infinite
**Tarık:** Humankind
**Yasin:** Guardians of the Galaxy

# OYNAMAK İSTEYİP DE OYNAYAMADIKLARIMIZ

Deli gibi oynamak isteyip de çeşitli nedenlerden (fiyat, zamansızlık vb.) bir türlü oynayamadıklarımız.

Deathloop
*(Oğuz)*

Guardians of the Galaxy
*(Eser)*

Deathloop
The Forgotten City
*(M. İhsan)*

Resident Evil: Village
Guardians of the Galaxy
*(İhsan A.)*

Tales of Arise
*(Can)*



# Hikâyesiyle GÖNLÜMÜZÜ FETHEDENLER

BİTİRDİKTEN SONRA (YA DA OYNARKEN) ŞÖYLE ARKAMIZA YASLANIP "VAY BE, NE YOLCULUKTU!" DEDİRTEN OYUNLAR.



## NIER REPLICANT VER. 1.22474497139

Yoko Taro, Drakengard serisi ve onun yan oyunları olan NieR serisiyle her defasında insanı hayretler içinde bırakan hikâyeler anlatmayı başardı ama NieR Replicant bence üstadın yeteneklerini en üst seviyede sergilediği bir oyun. Kız kardeşimizi pençesine alan Black Scrawl hastalığına şifa bulmak için çıktığımız macera, yanımıza konuşan kitap Weiss, çok özel bir kız olan Kaine ve hüzünlü hikayesiyle Emil'i almamızla birlikte apayrı noktalara taşınıyor. Hele ki oyunu bir kez bitirip ikinci turda Shade'leri anlamaya başladığınızda ağzınızın açık kalacağına, yer yer acayip duygulanacağınıza, olayları farklı bir perspektiften göreceğiniz dördüncü turda ise "keşke bitmese" diyeceğinize eminim kendi adıma. ■ ESER

## LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

Aslında sil baştan başlama hikâyeleri, ilk bakışta insana öyle inanılmaz özgün gelmeyebiliyorlar, doğru. Ama bildiğiniz üzere bir hikâyenin özgün olup olmaması tek başına anlamlı değil, zira en alelade mevzudan bile insanı büyüleyecek bir öykü çıkarılabilir. Bence bu anlamda başarılı örneklerin ortak noktalarından biri samimiyet. Alex Chen'in hikâyesinin benim gönlümü fethetmesi de böyle oldu açıkçası: Oldukça samimi ve sahici hissettiren bir sürü detayla örülü olması.

Başarılı bir dolaysızlıkla sunulan çeşitli düzeylerde insan ilişkileri, herkesin birbirini tanıdığı köy/kasaba gibi ufak yaşam alanlarının romantize edildiği kadar her türlü kötülüğe de açık oldukları gerçeği ve çok da abartılı olmayan "evil corp" tasviri gibi detaylardı, "özel güçlerin" ön planda olduğu bu öyküyü başarılı kılan. Ve belki de bu anlamda aslan payı, oyunun bu özel güçler üzerinden empati gibi temel bir insani kavramı özgün ele alış şekline gidiyordu. Tüm bu samimiyetin üstüne biraz suç/gizem sosu da ekleyince, gönülleri fethetme işlemi başarıyla tamamlanmış oluyordu. ■ İHSAN A.

## FINAL FANTASY XIV: ENDWALKER

"Shadowbringers zaten nefis ötesi, destansı bir hikâye anlatımına sahipti, bunun nasıl üzerine çıkabilirler ki?" diye beklentiyle başladım Endwalker'a. Daha ilk birkaç saatinde Shadowbringers'ı sollayıp geçti, "Nasıl ya?" diye kalakaldım ellerim böğrümde. Sonra ek paketin sonunda olacağına emin olduğum bir olayı üzerime attıklarında seviyeme baktım; henüz 83'tüm. "Bunun üzerine daha 7 seviye var, başka n'apacaksınız yahu?!" dediğimi hatırlıyorum. Ama üzerine koya koya, duygusal çıtayı arşa çıkarta çıkarta devam etti Endwalker. Sadece bu yılın değil, tüm zamanların hikâyesiyle gönlümü fethedenleri arasına ismini altın harflerle yazdırdı. ■ CAN

## PERSONA 5 STRIKERS

Persona 5 Strikers, öncülleri kadar ses getirmemiş olsa da başından sonuna kadar bir Persona hikâyesiydi aslında. Persona 5'in devamını anlatan oyunda bu sefer ajandamızda gün gün kimle takılıp nereye gideceğimizi, hangi gün hamburger yiyeceğimizi planlamak yerine Phantom Thief'lerle bir yol macerasına atılıyorduk. Japonya'nın dört bir yanını gezdiğimiz, yerel lezzetleri denediğimiz oyun aslında bayağı daha farklı bir oynanışla (gariptir, oyun tur tabanlı RYO değil, MUSOU türünde ancak Persona havasını müthiş başarılı veriyor) daha fazla Persona 5 açlığımızı birazcık olsun dindirdi gibi. En azından bir süreliğine. Zira ben ufak ufak acıkmaya başladım tekrar, dahası da olsa hiç itiraz etmem doğrusu. ■ CAN



# YILIN RESTORASYON *Vezirleri*

### MASS EFFECT LEGENDARY EDITION

BioWare şu üçlemenin noktasına bile dokunmasa yine de efsane bir seriydi ama adamlar kalktılar, tüm seriyi elden geçirdiler. Hatta bununla da yetinmeyip serinin en sorunlusu kabul edilen Mass Effect 1'e remake muamelesi çektiler, oynanışı diğer oyunlarla aynı seviyeye çıkardılar. Tali'nin fotosu dahil birçok yenilik getirdiler, bazı görevlerde daha önce gözden kaçmış hikâye boşluklarını doldurdular, seri için çıkmış olan tüm DLC'leri de üçlemeye katıp öyle paketlediler. Tabii Eden Prime'ın kırmızı gökyüzünün değiştirilmiş olmasını herkes sevmedi, ayrıca baştan aşağı kusursuz bir yenileme de değildi belki ama bir kez daha niye gelmiş geçmiş en iyi üçlemelerden biri olduğunu eski ve yeni nesle göstermiş oldu. ■ **ESER**

### DIABLO II RESURRECTED

Warcraft 3 Reforged isimli tren enkazından sonra hepimiz korku içindeydik bu Remaster projesi için. Diablo II birçoklarımız için kutsal bir oyun hani, öyle orasıyla burasıyla oynamak çok tehlikeli o yüzden de. Ama Vicarious Visions öylesine dört dörtlük bir restorasyon ortaya koydu ki, "Ya aslında eliniz değmişken şunları da düzeltsenize, yeni şeyler eklesenize" derken bulduk kendimizi! İşin güzel yanı eklemeye başladılar da ufaktan. Oyunu konsollara getirdiler, konsollara özel yenilikleri beğenince "Tamam hadi, alın size de birden fazla Skill kullanma şansı!" diye PC'cilerin yüzünü güldürdüler. Yıllar sonra her haliyle yepisyeni olmuş, cilalanmış, sinematikleri en baştan yapılmış Diablo II tekrar can buldu böylece. Blizzard'a hâlâ kızgınız malum sebeplerden ama hani Sezar'ın hakkı da Sezar'a şimdi. Diablo II Resurrected gerçekten remasterların şahı olarak sayacağımız oyunlardan birisi. ■ **CAN**

### LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD

Evet, Nintendo oyunları almak günler ilerledikçe bir hayale dönüşüyor ve yine evet, Nintendo'nun saçma fiyatlandırmalarını hala anlamlandıramıyorum. Fakat *Skyward Sword*'un yeniden yapımı "Ya ben bu oyunu neden sevmiyordum?" dedirtti bana. Sırf bu yüzden bile burada olmayı hak ettiğini düşünüyorum. Çıkmadan önce "Ya ben Wind Waker istiyorum, Skyward Sword ne?" diyordum ya ben. Sonra oynadım ve isteyene hareket sensörlü, isteyene tuşlu oynanış sunması gibi büyük dokunuşlar olsun ya da oyunun mekaniklerinin ve görsel tasarımının o kadar da yaşlanmaması olsun "Aslında iyi ki çıkmış ya" dememe sebep oldu. Ama hala 60 dolarlık fiyat etiketini ne Türkiye'de ne de yurt dışında hak ettiğini düşünmüyorum. 50 dolara çıkmıştı ya bu oyun. ■ **SABRİ**

# YILIN RESTORASYON *Rezilleri*



### GRAND THEFT AUTO THE TRILOGY: THE DEFINITIVE EDITION

Evet, oyun geliştirmek zor. Evet işler her zaman planlandığı gibi gitmiyor ve ortaya kötü veya eksik bir ürün çıkabiliyor. Ama aynı işi üç kere üst üste ve her seferinde daha kötü olacak şekilde de yapmazsın! Daha doğrusu yaptırmazsın.

GTA üçlemesinin mobil portu mükemmel değildi. Ama neticede konsol için üretilmiş oyunları optimize bir şekilde mobile getirmek kolay değildi. O yüzden kabul edilebilir bir durumdu. Peki sen ne diye mobil portlarını alıp HD Collection diye dönemin konsollarına port etmeye çalışırsın? Haydi diyelim ki firma işi eline yüzüne bulaştırdı. Sen koskoca Rockstar'sın! Ne diye bire bir aynı projeyi yine aynı firmaya veriyorsun? Bu fiyaskonun arkasındaki hikâyeyi gerçekten çok merak ediyorum. Umarım Jason Schreier yakın gelecekte bu konuya el atar da bu olanlar bir anlam kazanır, zira mantıklı bir açıklama bulamıyorum bu olan bitene! **-Anton**

### CRYSIS REMASTERED TRILOGY

Gençliğimin en ışıltılı oyunlarından Crysis'i "yenilenmiş" grafikleriyle birlikte yeni bilgisayarımda oynamak değişik bir tecrübeydi. Değişikten kastım bol bol fps düşmeleri, yapay zekanın insana durgunluk veren hataları ve her kafamı yukarı çevirdiğimde çöken oyunlar. Yani gerçekten sırf "bilgisayarınızı en çok biz zorlayacağız!" demek için oyun yenilenir mi? Yenilenirmiş. Üç oyunu da peş peşe oynayıp bitirdiğim için farkındalığım yükseldi. Günün sonunda Crysis benim için bir "Maksimum Hayal Kırıklığı" oyunu olarak kodlandı. Oyun ilk çıktığı dönem cama ekmek banar gibi oynayamayıp, izlediğim Crysis'e keşke bu kadar çok anlam yüklemeseydim dedim. Bunlarla uğraşana kadar yeniden bir dördüncü oyunla ya da en kötü reboot ile karşımıza çıksalar belki her şey daha farklı olurdu. ■ **OĞUZ**



# GÖZDEN KAÇAN *Cevherler*

HİÇ MUHABBETİ YAPILMAMIŞ AMA ASLINDA ÇOK BÜYÜK CEVHER OLDUĞUNA İNANDIĞIMIZ OYUNLAR.

### SOLASTA: CROWN OF THE MAGISTER

"Gençler bilse, yaşlılar yapabilse" diye bir laf vardır; oyun dünyasına uyarlayacak olsak "Bağımsızlarda para olsa, AAA'ler para hırsına kapılmasa" diyebilirdik. Son zamanlarda savaşlarından Solasta kadar keyif aldığım bir RYO olmamıştı. Bir de tasarımlara ayıracak paraları olsa yılın oyunlarında bahsettirebilirdi isminden. ■ **BURCU**

### STRANGELAND

*Primordia* gibi müthiş bir adventure oyunuyla çıkış yapan Wormwood Studios, ikinci oyunları *Strangeland* ile bizi olabildiğince tuhaf diyarlara götürdü, mecazın, metaforların, groteskin, organikle iç içe geçen inorganiğin, yaşayanlarla iç içe geçmiş ölülerin kucağına bıraktı. Kapkaranlık hikayesi, *Sanitarium*'u çağrıştıran anları, H.R. Giger'dan esinlenen piksel güzeli grafikleriyle bu yılın kesinlikle oynanması gereken adventure oyunları arasına ismini yazdırdı. ■ **ESER**

### LABYRINTH CITY: PIERRE THE MAZE DETECTIVE

*Wally Nerede* bulmacaları zamanında bizde *Gezgin Veli Nerede* diye çevrilmişti, belki hatırlarsınız. *Pierre the Maze Detective* de benzer bir kitap serisi. Oyunu ise bir harika dostum! İnanılmaz detaylı ekranlarda, insanlar ve nesnelerden kendiliğinden oluşmuş labirentler içinde yol bulmaya çalışıyor, bu sırada rengarenk grafikler eşliğinde karşınıza sunulan inanılmaz detaylara ve komik animasyonlara hayran kalıyorsunuz. Bulmaca oyunu seviyorsanız bir dakika bile düşünmeyin, gözü kapalı oynayın bu oyunu. ■ **ESER**

### CHERNOBYLITE

İncelemesini yaparken de *Chernobylite*'ın mekaniklerinin şaşırtmadığından ama çok iyi çalıştığından bahsetmiştim. Sanırım bu yüzden bu oyun biraz geri planda kalmış. "Değişik bir şey yapmıyorsa arka planda kalması normal" diyebilirsiniz ama her sene çıkan *Far Cry*'ların, *Assassin's Creed*'lerin ödülleri toplarken *Chenobylite*'ın unutulması bana haksızlık gibi geliyor. Çok güzel görselleri, sağlam oynanışı ve ilginç hikâyesiyle es geçilmemesi gereken bir oyun kendisi. Sürekli gelen güncellemelerin yanı sıra geçtiğimiz ay ikinci bedava DLC'si de çıktı. Daha ne yapsın bu insanlar? Gidin oynayın artık şu oyunu! ■ **ANTON**

### THEY ALWAYS RUN

Star Wars dengi bir evrende ödül avcısı olmayı hayal ettiniz mi hiç? Çünkü They Always Run'ın vadettiği şey yaklaşık olarak bu. Üç kollu bir mutantı yöneterek aynı anda üç kılıç veya silah kuşanıyor, düşman kalabalıklarının arasına dalıyor ve galaksideki azılı suçluların peşine düşüyoruz. Ne yazık ki çok çizgisel bir oynanışı var; hangi suçlunun peşinden gideceğimize biz karar veremiyor, sadece hikâyeyi takip ediyoruz. Ama sürprizleri ve akıcı oynanışıyla kesinlikle bu yılın kalburüstü bağımsızlarından. ■ **M. İHSAN**

### DEATH'S DOOR

Ölüm'ün bilinmeyen bir sebepten ötürü sırra kadem bastığı, Azraillik görevinin se resmî bir ofise bağlı olan kargalar tarafından yürütüldüğü çok ilginç bir oyundu Death's Door. Zelda tarzı bulmacaları, Dark Souls'u aratmayan savaşları, enteresan bölüm sonu canavarları, esprili karakterleri ve ilginç dünyasıyla sizi çabucak kendine bağlıyor, bitirinceye kadar da bırakmıyordu. Bu yılın daha fazla bilinip oynanmayı hak eden bağımsızlardan. ■ **M. İHSAN**

### CALL OF THE SEA

Rengarenk grafikleriyle el ele vererek insanın içini açan bir sanat tasarımı ve anlattığı harika bir aşk hikayesi var Call of the Sea'nin. Buna rağmen eksiksiz bir Lovecraft anlatısı olmayı, tuzuyla baharatıyla tutturması her zaman kolay olmayan o spesifik tadı tutturmayı çok iyi başarıyor. Dozunda bulmacalarıyla yürüme simülasyonlarından nefret edenleri de bir nefeste içine çekecek, neden bu kadar gözden kaçtığına kesinlikle anlam veremediğim, büyük keyifle oynayıp bitirdiğim ve ucuz da bir yapım. Kesinlike göz atın. ■ **ONUR**

### THE ASCENT

Cyberpunk 2077 ağızlarda bıraktığı buruk tadı silmeye uğraşadursun bu yıl çıkan The Ascent kusurlarına rağmen Cyberpunk atmosferini dibine kadar yaşatmasıyla vücudumuza bağlı kablolara rahat bir nefes aldırdı. Resmen o pis, teknolojiyle yoğrulmuş sokakların havasını solutuyordu yapım. Çok küçük bir ekibin bu görselliği nasıl yakaladığına halen hayret ededuralım oyunun oynanış ve RYO öğelerindeki dengesizlikler de biraz fazlaca göze batıyordu. Ama her halükârda CB 2077'yi döver mi atmosferiyle? Bence döver. ■ **EREN E.**

# YÜZÜMÜZÜ KIZARTANLAR

### TWITCH SKANDALI

Ülke gündeminde her gün yeni bir bomba patladığı için kimseyi de suçlayamıyorum ama ne çabuk unutuldu Twitch bit olayları, #TemizTwitch etiketi. Birileri paraları indirdi cebe, sonra?

Twitch'in genel olarak platform içi sorunları pek iplemediğini zaten biliyorduk. Ne chatteki sıkıntılara doğru düzgün el attı şimdiye kadar, ne Raid'lerde yaşanan taciz ve kişisel bilgilerin ifşalanması olaylarına, ne Twitch kurallarını ihlal eden yayıncılara ne de ihlal etmediği halde banlananlara.

Fakat burada artık düz hırsızlık söz konusu. İnsan bir şeyler yapılmış olmasını bekliyor. Arıyorum tarıyorum ama herhangi bir aksiyon alındığına dair hiçbir şey bulamıyorum. Nasıl olabilir ya?! Yani Riot Games tepki göstermiş, oyuncu-yayıncı banlamış; Twitch'ten, devletten henüz bir şey yok. Ha tabii olay meclise taşınmıştı, işin içine yabancı kredi kartları ve yabancı bir şirket de girdiği için iş uzamış olabilir ama insan bir açıklama bekliyor hiç değilse.

Hâlâ haberi olmadığını, fark etmediğini söyleyen insanlar var. Bu nasıl bir zenginlikse… Kimi "Hata ettim, aklım çelindi, affedin," diye af diliyor. Kimi de paranın çalıntı kredi kartlarından geldiğini bilmediğini, bir çeşit reklam geliri olduğu söylenerek kendisine ulaşıldığını ve aslında kendisinin de kandırıldığını iddia ediyor. Bir yandan bu paranın elle tutulur bir kısmını da Twitch'in kazandığı gerçeği var.

Resmi bir açıklama, açılan bir dava… Bir şey olsun istiyorum. Yani bu böyle insanların yanına kalmamalı. Hesapta yokken binlerce dolar para kaybeden insanlar bunu bir şekilde geri almalı. Twitch 3D Secure falan getirmeli. Bu böyle kalmaz, değil mi? ■ **GÜLHİS**

# TÜRKİYE ÜSTÜNDE OYNANAN OYUNLAR

### DRAGON AGE: INFLATION

Rutin haftalık görev zinciri olan market alışverişi sırasında hiç beklenmedik bir düşmanla karşılaştık. Neredeyse sonsuz can puanına sahip bu Enflasyon Canavarı'nı yenmek için partiyi bir araya getirsek de tuvalet kağıdına gelen son zam saldırısı maalesef hepimize tek attı. Yeni gelecek DLClerle birlikte Enflasyon Canavarı'nı yenmeyi umuyoruz ama potionlara gelen son zamlardan sonra en iyisi bu questi sonraya bırakalım.

### KUR SAVAŞLARI

Uzun yıllar önce, çok uzak bir galakside Dolar yükseldi diye Darth Yazarkasa kendini feda ederek bambaşka bir dönemin önünü açmıştı. Devalüasyon oranının kanında yoğun olduğu Türk Lirası ezeli rakibi Dolar karşısında amansız mücadelesinde büyük yara aldı. Türk Lirası askerleri gerek portakal soyarak gerek döviz yakarak bu duruma engel olmak istese de an itibariyle yeni bir umut ufukta gözükmüyor. Luke Merkezbankası yardıma gelmezse şeytani Dolar güçlerine karşı hiç şansımız yok gibi gözüküyor.

### GABEN STRIKES BACK

Kafayı sağa çevirince Enflasyon Canavarı sola çevirince Dolar güçlerini görüp nefes almakta bile zorlandığımız sırada Lord Gaben hepimize umut ışığı oldu. Türk Lirası, Steam puanlarına karşı bile değer kaybederken Gaben Usta elinden geldiğince kuru sabit tutmaya çalıştı. Her ne kadar bunu yazarken Football Manager 2022'nin fiyatı 500 lira olmuş olsa da Lord Gaben ve yoldaşlarına sonsuz teşekkürler. Bundan sonra muhtemelen daha da zor olacak olan savaşımızda alabileceğimiz her türlü yardıma ihtiyacımız var. ■ **OĞUZ**

# BU SENE DE *Gelemeyenler*

Bu sene de yine gözümüzü yollarda bırakan, 2021 içinde çıkacağı açıklanmış olsa da kimi çıkışına bir hafta kala (evet, evet, sana bakıyorum *Syberia The World Before*), kimi aylar öncesinden 2022 ve ötesine ertelendi. Erteleme duyuruları yine neredeyse birbirinin kopyasıydı: "Efendim covid var, efendim sizlere en mükemmel oyunu sunmak için zamana ihtiyacımız olduğunu fark ettik, biz bir halt ettik ve yanlış hesaplama yaptık" falan. İşte normalde bu sene çıkması gereken, ama daha bir süre bekleyeceğimiz oyunlar:

Hogwarts Legacy – 2022
The Lord of the Rings: Gollum – 2022
Rainbow Six Extraction – Ocak 2022
Gran Turismo 7 – 4 Mart 2022
Horizon Forbidden West – 18 Şubat 2022
Lego Star Wars: The Skywalker Saga – 2022
The King of Fighters XV – 17 Şubat 2022
God of War Ragnarök – 2022
Vampire: The Masquerade – Swansong – Şubat 2022
Sifu – 8 Şubat 2022
GhostWire: Tokyo – 2022 Başı
Resident Evil Re:Verse – 2022
Evil Dead: The Game – Şubat 2022
Life is Strange Remastered – 1 Şubat 2022
Lost Ark – 11 Şubat 2022
Total War: Warhammer III – 17 Şubat 2022
Dying Light 2 – 4 Şubat 2022
Scorn – 2022 Sonu
Shadow Warrior 3 – 2022
Sol Cresta – 2022 Başları
Six Days in Fallujah – 2022 Sonu
Sons of the Forest – 20 Mayıs 2022
Stray – 2022
Rocksmith+ - 2022
Thymesia – 2022
PRAGMATA – 2023

# BU YIL EN ÇOK *Oynadıklarımız*

## ROCKET LEAGUE
Bir oyunu 1000 saatten fazla oynadıysan özgürce hareket etmek bir refleks haline geliyor. Seviye ve rütbelerle uğraşmadan öylesine takılmama rağmen 5 dakikalık maçlarda kendimi sahanın içinde özgürce takılmak bana hep huzur veriyor; o yüzden de benim için bu sene "o" oyun oldu kendisi. ■ **ALİ**

## GUILD WARS 2
Ayda bir girip üç – beş saat vakit geçirebileceğiniz, aylık ücret istemeyen, Pay 2 Win olmayan, güzel hikâyesi ve dünyası olan, sürekli yeni güncellemeler gelen ama üzerinizdeki eşyaların hiçbir zaman değerini kaybetmediği bir DVO mu arıyorsunuz? Üstelik temel oyunu oynamak, son seviye eşyalar kasmak ve PvP'ye katılabilmek için bir kuruş para harcamanıza gerek yok, daha ne olsun? ■ **ANTON**

## CYBERPUNK 2077
Heyecanla tırnaklarını kemirerek çıkış tarihini bekleyip, iptallerden ve ertelenmelerden sağ çıkarak oyunu oynayan o gazi güruhundayım. Sağdan tokat yedikten sonra sol yanağımı çevirdiğim bu süreçte elbette ki işin suyunu çıkarıp bu yıl en çok oynadığım oyunun Cyberpunk 2077 olmasını sağlayabilmişim. Yok öyle iki oynayıp kenara çekilmek motosuyla defalarca V oldum. Şimdilerde pek bakmasam da sanırım arada yeniden V olmak bana iyi gelecek. Yani çok sonra… BELKİ… ■ **AYGEN**

## FINAL FANTASY XIV
Bu senenin üçte birini ekranlardan kaçarak, kalanını ise sevgili oğlum Leon'u pışpışlayarak geçirdiğimi düşünürsek "en çok oynadığım oyun" diye bir şey olması bile mucizeydi ama Endwalker'ı çıkar çıkmaz, spoiler yemeden, arkadaşlarla teorilerimizi konuşarak oynayabilmek çok keyifliydi. Leon'a bakarak bana bu imkânı sağladığı için 90.seviye karakterimin arkasına "Annem sağolsun" yazdıracağım. ■ **BURCU**

## FINAL FANTASY XIV
Bu yıl Pixel Remaster'lar sayesinde çok sevdiğim Final Fantasy külliyatını büyük ölçüde elden geçirdiğim bir yıl oldu. (Toplamda 9 tane Final Fantasy oyunu bitirmişim bu sene) Ama içlerinden zamanımı en memnuniyetle teslim ettiğim Final Fantasy XIV oldu. Oyuncularını aptal yerine koymayan, oynarken eğlendiren ve muhteşem hikâyesiyle avcuna alan kaliteli DVO oynamayı özlemişim resmen… ■ **CAN**

## VALORANT
Piyasadaki rekabetçi oyunların en büyük sorunu dengeyi bir türlü bulamamaları. MOBA'lar sizlere ömür zaten… Fakat Valorant'ın karakter bazlı bir oyun olmasına rağmen dengeli olması ve oyun yapmaya müsait yapısıyla bu sene en çok ekran süresi ayırdığım oyun oldu. Ücretsiz olması da büyük etken ama oraya hiç girişmeyelim… ■ **CEVDET**

## GHOST OF TSUSHIMA
Bir Japon kültürü delisi olarak 80 saatten fazla zamanımı gömdüm Ghost of Tsushima'ya. Lakin başlarda görev çeşitliliği aklımı alsa da sonlara doğru komple tekrara bağlayıp aşırı kolaylaştı. Gene de 80 saat çöp olmasın diye yarım bırakmaya kıyamadım. Uzun oyun iyi oyundur diyen herkes düşmanımdır bu saatten sonra. ■ **EMRE S.**

## ASSASSIN'S CREED: VALHALLA
Abi bu oyun bitmiyor yaa, vallahi de bitmiyor Valhalla da bizi bekliyor ama bitmiyor ha bitmiyor! Hani oyunun geçtiği dönemdeki bir Viking kardeşimizin başından dahi bu kadar





macera geçmemiştir bence o kadar uzun. Ama bırakılmıyor da işte "her tarafı keşfedecem" aç gözlülüğünden dolayı. Sırf bu yıl 100 saate yakın gömmüşüm ki yeni Monster Hunter oyunu çıkmış yani bir yandan o bile rakip olamamış, bakalım bir gün biter diye umuyorum… ■ EREN E.

**DARK SOULS 2**
Souls serisini oynayanlar benimle hemen hemfikir olacaktır ki üçleme içinde en zaman alan, en plan gerektiren, en zorlu başarımlar Dark Souls 2'tedir. Dark Souls 2: Scholar of the First Sin'de 140 saatte Dark Souls başarımını aldığım yetmemiş olacak ki aynısını eski versiyonda da yapmaya karar verdim. Sırf NG++'da Sunlight Medal farmlayarak 15 saatim gitti, daha da 10 tane Medal düşürmem gerek. Artık gerisini siz anlayın. ■ ESER

**GLADIUS: RELICS OF WAR**
Bir oyunu online oynatan en önemli etmen muhakkak ki o oyunu beraber oynadığınız arkadaşlarınızla oyun esnasında ve sonrasında ettiğiniz muhabbet, gırgır şamatadır. Geçtiğimiz sene de, benim gibi W40K seven 5 arkadaşla en çok oynayacağım oyun tabii ki W40K evreninin Civilization'ı diyebileceğimiz Gladius: Relics of War oldu. ■ GÖKER



**STARDEW VALLEY**
Strese girdikçe kafa dağıtmak için girdiğim o oyun benim için Stardew Valley. Geçtiğimiz sene bu kadar oynamış olmamdan da ne kadar stresli bir yıl geçirdiğim anlaşılıyor aslında, o yüzden biz süre işine hiç girmeyelim. Çok pastel renkli, çok tatlış modlar kurdum. Terapi pahalı, Stardew Valley 24 lira. ■ GÜLHİS

**HORIZON: ZERO DAWN**
Aloy ile çok geç tanışmış olsak da kendisine post apokaliptik diyarlarda onlarca saat eşlik etmeme hiç aldırış etmedi, sağ olsun. Ve uzun zaman sonra bir oyun, bitişinden epey bir zaman geçmesine rağmen aklımda kalmayı başardı. Hem lore hem de oynanış olarak. Şahane! ■ İHSAN A.

**FINAL FANTASY XIV**
Wow'dan kalan MMORPG açlığını gidermek için bir başlayayım dedim, sabahlar olmadı, açlığım yok olmakla kalmadı, biraz fazla doydum bile ama bırakamıyorum, öyle de bir şeymiş. ■ İPEK

**WARLOCK: MASTER OF ARCANE**
Bana Heroes 3'ten sonra "bir tur daha" dürtüsünü eşit derecede bağımlılık yapıcı bir şekilde yaşatan bir oyun varsa o da budur. Civilization'ın şehir kurma mekaniğini alıp büyülerle, savaşlarla ve fantastik ırklarla öyle güzel harmanlıyor ki 9 yıldır hiç bıkmadan, usanmadan ara ara oynamaya devam ediyorum. ■ M. İHSAN

**IMPERATOR: ROME**
Paradox tarafından kaderine terk edilse de ben hala antik dünyaya doyabilmiş değilim. Invictus modu da sağolsun yıllandıkça güzelleşiyor Imperator. Ne demişler, Roma Invicta! ■ MUTLU

**FOOTBALL MANAGER '21**
Normal şartlar altında her yıl Football Manager'a ekstra mesai harcıyorum. Lakin bu yıl FM 21'e çıkan CM01/02 yamasıyla birlikte FM dışı hayata FM'den daha az zaman harcadım. ■ OĞUZ

**RED DEAD REDEMPTION 2**
Yahu ben bu oyunu konsolda oynadım, sonra PC'ye ilk geldiğinde Rockstar Launcher'da tekrar oynadım. Bu yıl yine canım çekti, Steam'deki "tüm başarımları alınmış oyunlar" listeme katmak için tekrar oynadım. 220 saatin sonunda da bütün başarımları nihayet açtım, yine çok keyifliydi. ■ ONUR

**TOTAL WAR: WARHAMMER II**
Bu yıldan önce TWW'lerde toplam 200 saatim falan vardı, bu yıl ona bir 800 saat daha ekledim (3 çıkacak diye kendime ket vurduğum halim). Hayatımda uzak ara en çok oynadığım oyun oldu. Bünye "tanıdık ama farklı" bir oyun istediğinde gittiğim adres haline dönüştü. Buna rağmen farklı oynanış sunan, oynanmayı bekleyen daha bir ton fraksiyon, öğrenilecek tonla strateji var. Derinliğine şapka çıkarıyorum. ■ ÖMER

**MONSTER HUNTER WORLD**
Oyun 2018'de ilk çıktığında oynamıştım 100 küsür saat, evet. Ama bu yıl Iceborne'a bakmadım diyerek tekrar daldım, dalış o dalış. Utanmadan bir de üçüncü kez PC'de oynamayı planlıyorum şimdi de. Doyamadım bir türlü. ■ SABRİ

**HADES**
Her yıl yeni çıkanların peşinde koşmaktansa önceki yıldan oynayamadıklarıma sarmak çok daha hesaplıymış, tavsiye ederim. Hades de sağolsun beni 2 yıl daha götürür zaten. 134. kaçış denemem için hangi pact'i fullesem ki şimdi? ■ TARIK

**DOOM ETERNAL**
Ben bir oyuna âşık olunca tam âşık olanlardanım. Nasıl ki tüm Half-Life serisini kafadan oynayabiliyorsam DOOM Eternal'ı da o seviyede oynayabilmeliyim. Neden? Çünkü bu oyun bu sevgiyi hak ediyor sevgili Oyungezerler. 2021'de de Ancient Gods eklentilerini beynime kazımak için deli gibi zaman harcadım. Yakında bir ultra-nightmare macerası daha beni bekliyor. FPS sevip de DOOM Eternal oynamayan varsa ayıp ediyordur, hem de çok ayıp… ■ YASİN

171

# İNCELEME

## İNCELEMELERDE GEÇEN AY

| OYUN İSMİ | OGZ PUANI | DÜNYA ORTALAMASI |
|---|---|---|
| Battlefield 2042 | 5.5 | 68 |
| Call of Duty: Vanguard | 7 | 72 |
| Darkest Dungeon II | - | - |
| Disciples: Liberation | 7.5 | 72 |
| Far Cry 6 - Episode 1: Vaas: Insanity (DLC) | 6 | 76 |
| FIFA 22 | 8 | 73 |
| Final Fantasy V Pixel Remaster | 8 | 82 |
| Forza Horizon 5 | 9 | 92 |
| Grand Theft Auto: The Trilogy - The Definitive Edition | 4 | 49 |
| Happy Game | 7.5 | 78 |
| Hextech Mayhem | 8 | 72 |
| Jurassic World: Evolution 2 | 7.5 | 77 |
| Pokémon: Brilliant Diamond & Shining Pearl | 7.5 | 73 |
| Rainbow Billy | 9 | 82 |
| Ruined King: A League of Legends Story | 8 | 81 |
| Riders Republic | 8 | 79 |
| Sherlock Holmes: Chapter One | 8 | 77 |
| Shin Megami Tensei V | 8.5 | 85 |
| The Riftbreaker | 8 | 83 |
| UnMetal | 7.5 | 87 |




## İNCELEMELERDE BU AY

# OGZ TAKIMI



## SERPİL ULUTÜRK

Ne? OGZ Takımı'na sonunda kabul edildim mi? Hem de "Sayılarla" kısmı falan da, tekmili birden?! Yok dur, Tekmili Birden başka sayfaydı, karıştırma şimdi her şeyi birbirine… O kadar uzun zamandır derginin 3. sayfasına kilitli kalmış durumdayım ki neredeyse kendi içinde bir dram hikâyesine döndü takım içindeki rolüm. Gerçi yeni nesil bilmez, eskiden gazetelerin 3. sayfaları adli vakaların haberleştirildiği, sıradan insanların başına gelen ibretlik olayların işlendiği sayfalardı. Ben de Oyungezer'in 3. sayfasında kendi çapımda öyle bir dram yaşıyor olabilir miyim, ibretlik miyim diye düşündüm şu an… Ama içimden düşünebilirmişim, size söylemesem de olurmuş, yazınca fark ettim. Neyse, ne diyorduk? OGZ Takımı, hey be!

### SAYILARLA

**18-6**

Evet, maalesef, ben de aralıklı oruç diyeti yapıyorum. Hem de uzun zamandır. 18-6 da işte kendimi çok da zora sokmadan kurduğum günlük düzen: 18 saat açlık 6 saat yemece. Tavsiye ederim.

**34**

ESA verilerine göre dünyadaki oyuncuların yaş ortalaması. Muhtemelen tüm insanların yaş ortalamasıyla oyuncularınkinin eşitleneceği bir noktaya az bir şey kaldı, çünkü herkes oynuyor.

**14**

Ocak ayında tekrar izlemeyi denediğim Twitch yayınlarına katlanabildiğim dakika sayısı. Ben mi hep saçma şeylere tıklıyorum, Twitch'in doğası mı bu… Amaaan, neyse.

### ÜÇ ÖNERİ

**Kid A Mnesia:** Oyun denebilir mi emin olamadıklarımızdan biri daha ama bu kez Radiohead'lisi ve bedavalısı… Muhtemelen duymuşsunuzdur çoktan ama bir de benden duyun dedim. Söylüyorum; ay eemm kıriiip!!

**Mundaun:** Bağımsız oyunları severiz, ürpertici oyunları da severiz. Bağımsız, ürpertici, siyah beyaz grafikli, İsveç yapımı, bulmaca oyunları hakkında ne düşünüyoruz peki? Benim ensemi soğuk soğuk terletti, sizinki de eksik kalmasın.

**Fantasian:** Bu yıl 1 aylığına bedava Apple Arcade'im olunca boyut değiştirmiş gibi hissettim. Fantasian da bu hissin sebeplerinden bir oyun. FF'in dövüş mekanikleriyle çok acayip çevre tasarımlarının buluştuğu bu oyundan keşke Can'a da bahsetseymişim… Şu an aklıma geldi yine.



## İPEK ATAM

"İyi ki şunu/bunu/onu daha önceden almışım" dediğim bir ay (daha doğrusu bir yıl) geçirdim, bununla birlikte artık "oyun keyfimi sürdürebilecek miyim" noktasından "Geçinebilecek miyim?" noktasına da hızla gidiyor olduğum gerçeği var. Her karanlık ruh halinden "İyi ki oyunlar var" diyerek çıkan biri olarak, artık oyun oynamanın da ciddi ciddi lüks sayıldığı... Eeeeah devam ettiremeyeceğim, ruhum daraldı yine. İyisi mi ben bu ay fazlaca sardığım Final Fantasy XIV'ü açıp Eorzea'ya doğru yol alayım. Gerçi onun da aylık abonelik ücreti kur yüzünden insanlık dışı bir hale geldi, oynamak akıl kârı değil - tamam tamam, sustum. Hepinize bol oyunlu bir 2022 diliyorum dostlar, bu yıl oyunlar açısından güzel bir yıl olacak en azından :)

### SAYILARLA

**220**

Evet 220 saat FFIV oynamışım. Pardon da kendime yuh diyorum izninizle.

**20**

Spor yaparak geçirdiğim saat sayısı.

**0**

Bu ay bitirdiğim oyun sayısı :/

### ÜÇ ÖNERİ

**FINAL FANTASY XIV:** Bir yandan kendimi single player oyuncu olarak tanımlarken, öte yandan yıllar sürmüş ciddi bir WoW macerasının da etkisiyle, canlı bir dünyaya sahip DVO'ları çok özlüyordum. Can'ın her muhabbette övmeleriyle (evet sorumlusu sensin Can:P) bir deneyeyim dedim ve neden bu kadar övüldüğünü anladım. Oyun o kadar zengin ki, yapılacak bir dolu aktivitenin yanında tamamen tek başınıza da oynayabilmenize olanak sağlıyor. Ayrıca oyuncu kitlesi de muhteşem. Can bu sayıda bol bol anlatacak zaten, DVO açlığı içindeyseniz mutlaka göz atın derim, hem 60 level'a kadar ücretsiz oynama şansınız da var.

**FORZA HORIZON 5:** Game Pass'iniz varsa olmazsa olmazlardan. Arabadan hiç anlamam ve yarış oyunu da hiçbir şekilde ilgimi çekmez normalde, ama Forza Horizon 5 muhteşem görselleri ve zorlamayan, serbest oynanış tarzıyla muhteşem stres attırıyor, bir gireyim de yarım saat dolanayım, hız yapayım diyorsanız işinizi fazlasıyla görüyor.

**MASS EFFECT LEGENDARY EDITION:** Yine bir Game pass güzelliği. Yıllar önce ağzımın suyu akarak oynayıp bitirdiğim seriye yeniden başlamamak için hiçbir sebebim yok (şeyyy, FFXIV'ün tüm boş zamanlarımı yemesi dışında). Daha önce oynamamışsanız durduğunuz hata, eskimeyen bir klasiktir kendisi.




Vitor Pereira geçtiğimiz günlerde Fenerbahçe Uefa kupasını alamaz tarzı konuşmuştu, gerekli cevap verilmiştir.

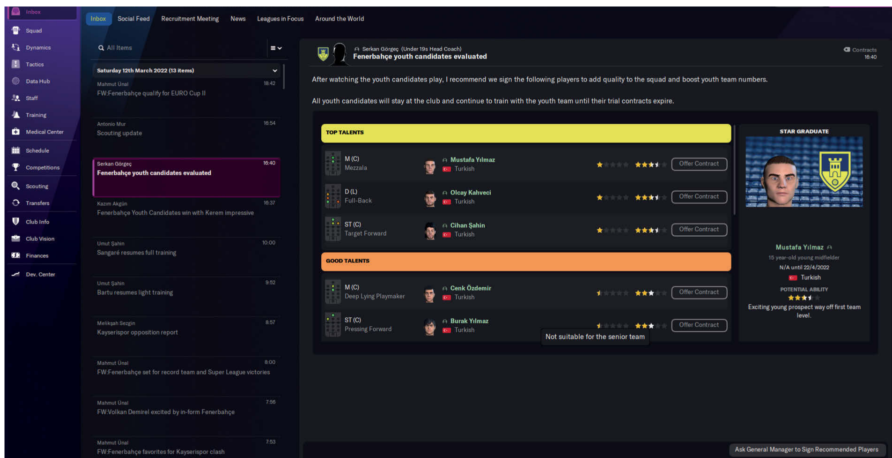
# FOOTBALL MANAGER 2022

## Yine aylardan Kasım, yine sende kaldı bir yarım...

OĞUZ ERDOĞAN

Yaz insanı, kış insanı, su şişesi insanı gibi kalıplarla kendimizi darladığımız zamanlarda benim safım her zaman kıştan yana olmuştur. Çünkü güz-kış geçişinde yeni menajerlik oyunu çıkar ve dışarıda hava kapalıyken ekran başında kariyerler mütemadiyen yaz döneminde başlar. Yeni oyunun ilk yaz transfer dönemi epey sıcak geçerken bir yandan gerçek sezonun ara transfer dönemine de adım adım yaklaşırız. İşte yine aynı hisler, aynı sıcaklıkla *Football Manager 2022* geldi; hoş geldi, sefa getirdi. İnsanı hiç üzmeyen bir can yoldaşı gibi sarıldık, hasret giderdik ve yeni serüvenlere yelken açtık.

Bizlere bu sene bolca değişiklik vaat edilmişti. Bunlardan bazılarını gerçekten çıplak gözle görebiliyorken bazıları için biraz eşelemek gerekiyor. Lakin eğer aradığınız devrimsel bir oyunsa *FM 22* size bunu vermeyecek. Hatta elinizde 21 varsa ve Game Pass kullanmıyorsanız almakta çok da acele etmenize gerek yok. Tabii bu yazıyı okuyan öz hakiki FM Wonderkidspor taraftarları çoktan kariyerlerinde Güney Amerika ve Balkanları talan etmiştir bile. Bir de biz şu FM'nin tadına bakalım. Neler değişmiş? Neler hala aynı şekilde duruyor?




### Söylesene bize Hoca, takım neden oynamıyor?

Football Manager 2022'ye halen başlamadıysanız öncelikle şunu kesinlikle bilin artık öyle önde basayım, bütün kupaları toplayayım döngüsü işe yaramıyor. Daha oyun çıkmadan bize anlatılan yapay zekâ geliştirmesi taktik anlamında da kendisini belli etmiş. Ben son birkaç oyundur 4-2-3-1/Gegenpress ile tozu dumana katıyordum ama bu sefer daha ilk denememde duvara tosladım. Türkiye Süper Ligi bile epey zorlayıcı hale geldi, tonla pozisyon vermeye başladım. Zira artık önde basarken oyuncular kurmalı bebek gibi hareket etmiyor, zihinsel özelliklerinin tam karşılıklarını sahaya yansıtıyorlar. Benim örneğimde Szalai-Kim tandemi önde baskıda sıkça yerlerini kaybedip kaleciyle karşı karşıya bol bol pozisyon vermeme neden oldu. Bunun çözümü de yine sizin elinize bakıyor; kimse teknik direktörlüğün kolay bir iş olduğunu söylemedi.

Oyuna yeni eklenen rollerden biri






Sivas deplasmanları yaşanan sakatlıklarla meşhurdur, umarım siz bu zorlu deplasmandan sağ salim çıkabilirsiniz.

3-5-2'nin sağ ve sol stoperleri için "kenar stoper" rolü. Normalde daha önceki FM oyunlarında üçlü oynarken savunma çok fazla blok halinde kalıyordu çünkü diğer stoperlerin rolleri kısıtlıydı. Ancak kenar stoper ile birlikte isterseniz iki stoperinizi birden önde baskıya yollayabilirsiniz ya da bek/kanat oyuncularınızın arkasını toplayacak şekilde oyunu geniş alana yayabilirsiniz. Üçlü sevdalıları için kenar stoper rolü muhteşem bir gelişme. Oyuncuları iyi oldukları rollerde mi yoksa sisteminize uygun rollerde mi kullanacağınız size kalmış bir metot. Ancak eğer bir oyuncu tam randıman veremediği bir rolde oynuyorsa bireysel idmanlarda mutlaka ona o rolü özel olarak çalıştırın; yapay zekânın da güçlenmesiyle birlikte verdiğiniz özel idmanın sahaya yansıması apayrı bir mutluluk yaşatacak.

## Karlı bir Sivas deplasmanından herkese merhaba!

Maç motoru şüphesiz yapay zekâ gelişmesinden en güzel etkilenen parça olmuş. Tamamen yeni bu 3B motorla birlikte top kontrol, top sürme animasyonları artık daha az odunsu gözüküyor. Tabii yine bir FIFA beklemeyin ama FM standartlarında durum artık daha da iyi. Hoş çok sayıda kullanıcı halen 2B top adamlarla oynamaktan keyif alıyor, onlar da artık doğrudan 3 boyutludan dönüştürüldüğü için daha makul hareket ediyorlar. Beni en çok etkileyen toplu aksiyonlardan çok oyuncuların topsuz koşuları oldu. Mental özelliklerin sahaya etkisi artık sadece oyuncu puanlarında değil direkt olarak saha içerisinde de gözükebiliyor. Bir orta saha oyuncusunun alanını kapatması ve kontra başlatmasına tanıklık etmek çok güzel gözüküyor. Tabii sonrasında karar verme mekanizması bozuk hızlı bir kanat oyuncusu topu altı pasa çıkarmak yerine daracık açıdan topu tribüne atınca o güzellik yerini cinnet geçirme sekanslarına bırakıyor ama olsun, futbolda böyle şeyler var. Hızlı koşan kanadın topu seyrek girermiş diyerek bu bahsi burada kapatalım.

Bu yeni maç motoru sizi oyuncu değişikliklerinde de daha farklı düşünmeye itecek hatta öyle ki oyundaki saatleriniz artınca ve gollerin yüzde yetmişinin kenardan arka direğe atılan toplarla geldiğini anlayınca benim gibi hayatında hiç kanat oynamamış bir forveti sırf arka direkte rakip takım bekini ezerek gol atsın diye kenara çekeceksiniz. Bursaspor'un şampiyonluğunda dönemin teknik direktörü Ertuğrul Sağlam, sıkışan maçlarda stoper Ömer Erdoğan›ı sıkça forvete yollardı, bu yöntemi siz de fiziği ve kafa topları iyi bir stoper ile son 5-10 dakikada kullanabilirsiniz. Topu ileri şişirip dönenleri toplamak futbol var olduğundan beri sıkça tercih edilen bir yöntem; Football Manager 2022'de de pivot rolü hiç olmadığı kadar aktif kullanılabiliyor. Aklınızın bir köşesinde bu yöntem de bulunsun.

Oyunda bence şu an için biraz abartılı güçlü olan şey ise duran toplar. Serbest vuruş kullanma özelliği 14 olan bir oyuncu senede 5-6 frikik golü atabiliyor. Eskiden 18-20 arasında bu özelliğe sahip oyuncu bile bu rakamları zor buluyordu. Hatta sadece yakın mesafelerden değil 30 metre civarından da bolca frikik golü görebilirsiniz. Muhtemelen ilk güncellemeyle bu duran toplara bir ayar çekilecektir, hoş takımında benim gibi en yüksek 14 serbest vuruş özelliğine sahip oyuncular için şimdilik işler gayet yolunda ilerliyor. Ancak madalyonun öbür yüzünde bu kadar sık frikik golü yemek kaleciye ve barajdaki oyunculara karşı sinir katsayısının hızlıca yükselmesine yol açıyor.

## Kelepir yıldız baldan tatlıdır...

Benim bir menajerlik oyununda en sevdiğim kısım kadro kurma kısmıdır. Yani transfer yapıp o kadro planlaması üzerine saatlerce kafa yormak... Her FM kariyerinde uyku düzenimin bozulması da yine bu transfer döneminden kaynaklı. Bu yıl ise "İşleri rayına koydum, kadrom hazır" diye sevinemeyeceksiniz. Çünkü transferin son günü büyük bir güncelleme almış. Yapay zekâ geliştirmesi sadece oyuncuları ve rakip teknik direktörleri değil, günümüz futbolunun en önemli öğelerinden oyuncu temsilcilerini de etkilemiş. Transferin son günü kadronuz hazır, azıcık bütçeniz kalmış ve bu parayı sezon içerisinde birkaç oyuncuyla sözleşme yenilemek için kullanacaksınız.

## Geleceğin Teknik Direktörlerine Tavsiyeler...

Taktik ekranını kurcalamaktan çekinmeyin, adeta internet tarayıcınızda yeni sekme açar gibi yeni bir taktik açın ve farklı sistemler, metotlar deneyin. Bunu mutlaka sezon başında yapın ki takım idmanlarda taktik antrenmanı yaparken oraya eklediğiniz tüm taktiklere aşina olabilsin. Tabii düzenli oynadığınız bir formasyon varsa orada ustalaşmaları daha kısa sürecektir ama hiç bilmedikleri bir sistemden ziyade bildikleri bir dizilişe geçmeleri bu geçiş sürecini minimuma indirsin. Örneğin Alanyaspor ile oynuyorsanız ligde sizden daha güçlü olan takımlara karşı bir geçiş oyunu taktiğiniz cebinizde olsun. Görece zayıf takımlara karşı önde baskı veya pozisyon oyunu elinizi güçlendirecekken olası bir Avrupa macerası için "Çanakkale Geçilmez" tarzı bir savunma sistemi de oyuncuların taktik repertuarında yer almalı. Böylece her türlü maçı lehinize çevirecek bolca seçenek olacak ve daha da önemlisi maç içerisinde kritik anlarda taktik değiştirirken daha cesur davranabileceksiniz.

Temsilciler öyle düşünmüyor; bir anda karşınıza muhteşem bir fırsat transferiyle geliyorlar! Osmangazispor'un genç yıldızı Can Güven, takımdan ayrılmak istiyor ve normalin epey altına size gelmeye hazır. Bir anda forvet rotasyonu, mali yapılanma her şey ikinci plana atılıyor ve yıldız isimler kadroya böyle böyle katılıyor. Sonra çıkan sözleşme kaosuyla uğraşmak da teknik direktörlüğün bir diğer zor yanı...

Temsilcilerin oyuna etkisi sadece sözleşmeler ve oyuncu önermekle de kısıtlı değil. Geçtiğimiz yıl bir oyuncuyu transfer etmeden önce doğrudan temsilciye gidip "Bize gelir mi? Gelirse ne ister?" diye sorabiliyorduk. Bu sefer bu konuşmalar da biraz detaylanmış. Menajere bir oyuncuyu sorarken amacınızı belli edebilir ya da blöf yapabilirsiniz. Temsilciye "Biz sizin genci beğendik. Onun da bizde gönlü var, oğlunuzu takımımıza istiyoruz." diyebilirsiniz. Ya da "Ya biz belki transfer yaparız, elimizde üç beş bir şey var. Sizin oğlanın da gönlü varsa bir görüşelim" gibi alttan alan, çok da istekli olmayan bir yol izleyebilir böylece oyuncunun beklentilerini düşürebilirsiniz. Buradaki püf nokta ilgilendiğiniz futbolcunun repütasyonu. Yani büyük bir yıldızla eğer az ilgilenirseniz temsilcisi "Hadi abicim, başka kapıya. Bizde size göre topçu yok" deyip bir anda olabilecek bir transferi iptal edebilir. İnsan ilişkileri yani özellikle temsilci ilişkileri FM 22'de kilit rol oynuyor.

Ancak oyuncu ilişkileri şu an itibariyle tamamen sapıtmış durumda; en azından görüntü olarak bir absürtlük var. Bir futbolcuyu iyi oynadıktan sonra veya iyi idman yaptıktan sonra överseniz size teşekkür ediyor, bu konuşmalardan keyif aldığını söylüyor. Ancak hemen sonra profiline bakarsanız "negatif düşünceler" kısmında son konuşmanın pek iyi geçmediği yazıyor. Ya da örneğin takım içinde bir lideri sattınız ve birkaç oyuncu size tepki koydu. Sonrasında bu tepki asla bitmeyen bir döngüye giriyor. İlk hiddetlenen futbolcu yatışınca bir alttaki bu konuda bozuk atıyor, sonra bir başkası, en son bir kişi kalana kadar bu bozuk atma devam ediyor. Bu durumlar sizi ürkütmesin çünkü oyuncuyla olan ilişkiniz yazının aksine pozitif ilerlemeye devam ediyor, hatta FM 21'den bile daha çabuk bir şekilde bir oyuncunun favori personeli listesine girebiliyorsunuz. Bu övgü-yergi dengesi son dönemdeki tüm FM oyunlarında ilişkiler konusunda aşırı efektif bir yöntem, bunun değişmediğini görmek sevindirici.

## Oyungezer İdman Yurdu

Menajerlik oyunları benim gözümde en iyi rol yapma oyunları. *(Disco Elysium 2 iptal edildi şu cümle üzerine. -Can)* Tabii böyle olunca diyalog seçenekleri de önemli bir rol oynuyor. Lakin FM'nin bu konuda çok büyük adımlar attığını söylemek güç. Her ne kadar 22 ile birlikte hem maçlarda hem de genel basın toplantılarında daha fazla diyalog seçeneği yer alsa da halen istenilen seviyeden çok uzaktayız. Yine ilk sezonun ardından neredeyse tüm diyaloglar basmakalıp bir şekilde ilerliyor. Fakat beni en çok şaşırtan şey devre arası veya maç sonunda "Gol beklentimizden daha fazla gol attık, çok iyi iş" cümlesine futbolcuların olumlu tepki vermesi. Nabzın doruklarda attığı




## Data Okur Yazarlığı

Futbolun en sevdiğim yanı diğer çoğu spora nazaran imkansızların, mucizelerin olmasının çok daha kolay olmasıdır. Ancak bu imkansızlıkları imkanlı gibi göstermek için artık çok fazla dataya sahibiz. Futbolu salt veriler olarak okuyamayız ama onlardan faydalanmamak da büyük bir akılsızlık olur. İşte FM 22'nin en büyük yeniliği bu data merkezi. O kadar kapsamlı bir merkez hazırlanmış ki eğer içinizde analize meraklılar varsa saatlerce burayı eşeleyip müthiş detaylar çıkartabilir. Ya da benim gibi cımbızla işe yarar verileri alıp, geleneksel teknik direktörlük formülüne devam edebilirsiniz. Hiç bakmayıp göz ardı etmekse bana kalırsa gerçekten büyük bir hata ve kaçırılmış onlarca potansiyel demektir.

Eğer tam anlamıyla dolu bir analiz ekibine sahipseniz yüzde yüz randımanlı çalışan bu data merkezi sezon içerisinde birkaç maç yaptıktan sonra aktif oluyor. Sonrasında takımınızla veya rakiplerinizle ilgili ne merak ediyorsanız anında ulaşabiliyorsunuz. Eskiden teknik direktörler rakiplerinin antrenmanına ajan yollarlardı. Artık böyle espiyonaj işlere gerek kalmadan bilim sayesinde rakibin tüm güçlü ve zayıf yönlerini eşeleyebilirsiniz. Burada futbolcularınızın en çok kalenin neresine şut attığından tutun, bir futbolcunun maçlarda en çok kimlerle paslaştığına kadar her türlü veri mevcut. Veri merkezinin kendine ait bir arama motoru da var, buraya aklınıza takılan şeyleri yazmaktan çekinmeyin. Örneğin ligde en iyi pas yüzdesine sahip kaleciyi öğrenmeniz o kaleciyle karşılaştığınızda özel bir pres uygulamanızı sağlayabilir, böyle çok sayıda örnek veri merkezi sayesinde aktif hale geliyor. Maaş bütçenizde analistlere de ciddi bir yer açmayı ihmal etmeyin, kalite ne kadar artarsa performans da o kadar yükselecektir.

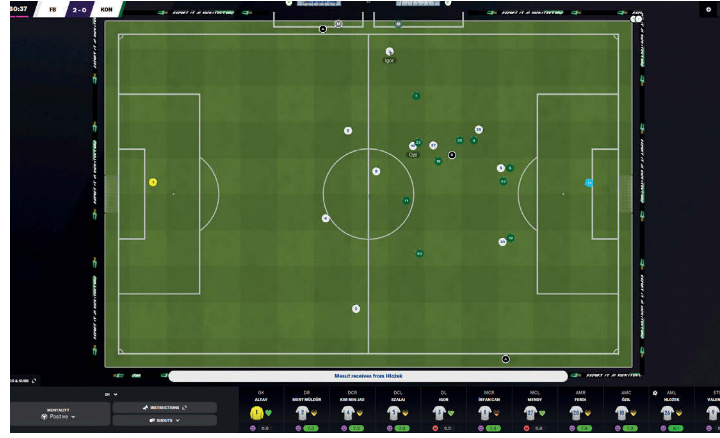


# Baran'ın Görüşü

Football Manager 22 oyunun manyakları için güzel yenilikler içeren bir oyun olmuş. Eğer ruh hastası gibi Uganda yerel ligindeki oyuncu seçmelerini bile takip eden biri değilseniz sizin için FM21 hatta FM20 bile yeterli olabilir. Lakin şu aralar geri gelmekte olan üçlü defans sevdalısı, bir oyuncunun maç içerisinde kaç kere sümkürdüğüne kadar detaylı oyuncu analizlerinin hastasıysanız FM22 sizin için ideal bir oyun, hatta tek oyun olacaktır çünkü rakibi yok.

Son olarak sizlere yönetmesi keyifli birkaç takım tavsiye edeyim. Biricik Deadpool'umuz Ryan Reynolds'un sahibi olduğu, Wrexham ile İngiltere liglerinin en dibinden zirveye çıkabilirsiniz. Hatta Ryan Reynolds'a "Hacı iki sakal at da oyuncu alak" diyebilirsiniz. Vermiyor ama para, biraz cimri. Bir diğer tavsiyem de lige 200 milyon Euro ile başlayan Newcastle United. "Bana oradan iki Neymar bir Kante sar" diye transfer yapılıyor ve acayip keyifli. Tabii güzide yabancı kuralları ile bizim yerli ve milli ligimizde herhangi bir takımı çalıştırabilirsiniz. Çok zor olarak kabul edilen Dark Souls oyunları bizim liglerde takım yönetmenin önünde diz çöker ve tövbe diler.
**-Baran**

bir ortamda gol beklentisi lafı pek motive edici değil. Bu futbolu tamamen istatistik üzerinden okumak da bana biraz robotik geldiği için bu yeni opsiyona





pek alışamadım. Yine derbi maçlardan önce de söylenecek birkaç yeni replik gelmiş ama bunlar da maç sırasında oyuncularla konuşmaları çeşitlendirmeyi başaramıyor, bu hususta halen fazla bir gelişme yok.

Genç oyuncu yetiştirmek bir menajerlik oyununa bağlılığı yüzde iki yüz oranında yükseltir. Hele ki altyapınıza gelecek genç oyuncu adaylarından birinin potansiyel wonderkid olması rüya gibi bir durumdur, o çocuğa evlat muamelesi yapıp gönlünü hoş tutmak için her şeyi göze alırsınız. Football Manager 2022'de bu yeni gelen gençler kategorilere ayrılmış durumda. En yüksek seviye, iyi seviye ve vasat gibi kategoriler sizi karşılıyor. Ancak burada verilen yıldızların altyapı hocalarınızın potansiyel ölçme kabiliyetiyle doğru orantılı olduğunu hatırlatmakta fayda var. Yani potansiyel 3 yıldız bir oyuncu bir bakmışsınız yıldız olmuş ya da 5 yıldız adayı bir oyuncu orta sıra takımlarda kulübe ısıtıcı olarak yer almış... Siz bir teknik direktör olarak keskin bir oyuncu gözüne sahipseniz zaten kimin ilerleyen dönemlerde takıma katkı sağlayabileceğini ya da sizin için olmasa da başka bir seviye için faydalı olabileceğini anlayabilirsiniz.

Yine bir Kasım ortası, yine ara transfer dönemine az kaldı ve yine rüya kadrolar FM sayesinde hayata geçmeye devam ediyor. Hayat kısa, kuşlar uçuyor ve bir topun üç direğin arasından girmesi önemini hâlâ yitirmiyor. Her ne kadar özünden kopup teknolojiyle bütünleşse de futbolsuz bir hayatı ben düşünemiyorum; FM'siz bir hayat da buna dahil. Son zamla birlikte biraz fiyat/performans cazibesini yitirse de dünya üzerinde FM yerine koyulabilecek başka bir oyun halen yok, yakın zamanda olması da pek mümkün gözükmüyor. Bu kadar teknoloji demişken ufak bir tüyoyla yazıyı bitireyim. Malum eski oyunlardaki VAR sistemi pek işlevsel değildi, ne zaman bir gol VAR'a gitse iptal oluyordu. 22'de her seferinde iptal olmuyor ama eğer yan hakem santraya doğru koşuyorsa bilin ki VAR golü verecektir. Yapay zekâ hakemler, yapay zekâ VAR'dan bile daha üstün konumda. İşte böyle sevgili Oyungezerler, 2022'ye bir buçuk ay kala halen bir topun peşindeki 22 adamı merakla izliyoruz.

« Maç motorları, 3D animasyonlar gelip geçiyor ama, top adamların verdiği haz halen bambaşka.



- Veri Merkezi, detaylara düşkün oyuncular için rüyanın gerçeğe dönüşmesi gibi
- Yeni maç motoru sayesinde futbolcular çok daha mantıklı hareket ediyor
- Yapay zekâ hem saha içi hem saha dışında gelişim göstermiş
- Transferin son günü adeta bir futbol panayırı gibi olmuş

—

- Diyalog seçenekleri, basın toplantıları halen aynı tekdüzelikte
- Detay seviyesinin bu kadar yükselmesi yeni oyunculara hayatı zorlaştırabilir
- Bazı görsel ve mantıksal hatalar

**8**




## Son Karar

**Football Manager 2022, biraz rakipsiz olmanın kolaycılığına gitmiş ama yaptıkları büyük geliştirmeleri yok saymak haksızlık olur. Bu türün bağımlısıysanız, sevmeme ihtimaliniz pek yok. İlk defa başlayacaksanız, öncelikle eski sürümlere bakmakta fayda var.**

**TÜR:** Spor/Simülasyon | **YAPIMCI:** Sports Interactive | **YAYINCI:** SEGA | **FİYAT:** 299TL (Steam)



# WYTCHWOOD

## Masallara bir de yaşlı bir cadının gözünden bakın

PELİN YİĞİT

Son zamanlarda elimin öyle uzun uzadıya saatlerce oynayacağım ve kendimi bir çekişmenin içerisinde bulacağım oyunlara gitmediğini fark ettim. Günlük yaşantımızın hali hazırda yorucu olmasından mıdır bilmem ama daha çok beni rahatlatan, bir şeyler keşfettiğim ve inşa ettiğim oyunlar ararken buldum kendimi. İşte Wytchwood tam da böyle bir zamanda çıktı karşıma.

Macera ve zanaatkarlığın öne çıktığı, seyir zevkini aşan görsellerin bulunduğu ve insanı içine çeken bir oyun olan Wytchwood'un ana teması hikâye temelli ve bu hikâye de büyüler veya gerekli malzemeleri ürettiğimiz bir yolculuğa dayalı.

### Yine yan görevlere boğulduk

Oyunlarda ana görevlerde giderken karşımıza çıkan yan görevleri tamamlamadan ilerleyemediğimiz durumlar oluyor ya hani? Heh, işte Wytchwood onlarla dolu. Bir iksir için gerekli olan ürünü arama hevesiyle Orman'a giderken, bir anda kendimi başka bir görev peşinde bambaşka bir yerde bulabiliyordum. Bu durumu çoğunlukla büyük çaplı oyunlarda yaşardım ama bu oyunda da sıkça başıma geldi. Kendini büyük gibi hissettiren küçük bir oyun Wytchwood…

Yaşlı bir orman cadısının başına gelen bir hafıza kaybı üzerine ilerliyor konu. Hafıza kaybının nedenini bilmiyoruz ama bu süreçte bir keçiyle anlaşma yaptığımızı fark ediyor ve bundan sonrasını öğrenmek için oyunu oynamaya başlıyoruz. Bu merak ettiren serüvende sizi rahatlatacak her imkanı sağlamış oyunun yapımcıları. Müzikler, karakter tasarımları, diyalogların akıcılığı ve çizimler her açıdan sizi sarıyor, sarmalıyor adeta.

## Kolayca alışma garantili

Sizi bilmem ama ben gün geçtikçe bir şeylere olan ilgimi ve odağımı daha hızlı kaybeder oldum. Bu nedenle çoğu zaman kolayca alışabileceğimi düşündüğüm oyunları tercih ediyorum. Çoğu oyun karmaşık ara yüzüyle sizi boğar, kompleks hikayeleriyle içinde kaybolmanıza neden olurken Wytchwood'un en sevdiğim yanı kendine alıştırma hızı oldu. Oyuna girdikten 15-20 dakika sonrasında ne yaptığımı, neden yaptığımı ve en önemlisi **nasıl** yaptığımı çok iyi anladım. Girişteki öğretici kısmın yeterliliği çok yerindeydi. Bazı oyunlarda "Aman kim okuyacak bu kadar yazıyı, oynarken öğrenirim." deyip çoğunlukla pişman olduğum için Wytchwood bana oldukça iyi geldi. Tabii bunun tek etkisi yazılar da değil, iyi bir mekanik ve bu mekaniği destekleyen bir görsellik de şart. Wytchwood da bunları bize iyi yansıtan bir oyun olmuş.

## Yormayan simülasyon yapmışlar, olmuş!

Dinlenmeye diye girdiğim oyunlarda yorulduğum zaman uzun bir süre oyunlara kapatıyorum kendimi. Özellikle simülasyon oyunlarında arayüze alış, zanaati keşfet, yeni ürün üretmeye vakit ayır derken oyun derinleşemeden çıkıveriyorum. Eğer siz de benim




Mis gibi bir ara yüz






« Bu çevre tasarımı bir harika



gibiyseniz bu oyun tam sizlik.

Özellikle Envanter kısmı ve bu kısımdaki ürünlerin yaratılması için gerekli malzemeleri nasıl temin edeceğimi kolaylıkla anlayabilmem, bu oyunu ekstra sevmeme sebep oldu. Oyun malzemeleri toplayabileceğimiz alanlar listesini önümüze sermekle kalmıyor, elinizde bu malzemeyi yapabilecek ürünler de varsa o ürünleri nereden bulabileceğinizi de gösteriyor. Tam benim gibi aramaktan çabuk bıkabilen oyunculara layık :)

## Masalların gerçek yüzü

Bu kadar sevimli sevimli anlattığıma bakmayın. Wytchwood'un çizimleri, müzikleri ve ana teması göze ne kadar hoş gelse de çoğunlukla gotik masallar ve hikâyeleri baz alıyor. Periler, goblinler, yılanlar, Pixie'ler ve daha nice yaratıklarla karşılaşırken "Aaa, ne kadar güzel tasarımları var, pek de tatlılar" diye düşünüyorsunuz ama oyun bir anda karşınıza "Şimdi bu yaratıkları avla bakalım" görevi çıkarabiliyor. Aynı bildiğimiz masalların gerçek versiyonlarının korkutucu olması gibi, oyun da bize bu ürkünçlüğü güzel ve yerinde bir şekilde sunuyor.

Diyaloglardaki argo kelimeler ve kapan gibi bazı av nesnelerinin avlama esnasında çıkardıkları kan vb. görsel efektler oyuna beklenmedik bir mini vahşet katmış. Bir yandan peri gördüm diye sevinirken, iki dakika sonra peşinden yakalamak için balık ağı atarken buldum kendimi. Yani diyeceğim o ki oyuncu kitlesini yaş bazında bir tık yukarılara kilitlemiş Wytchwood yapımcıları.

Kısaca özetlemek gerekirse, Stardew Valley ve Animal Crossing gibi detaydan boğulmak istemediğiniz bir simülasyon/zanaat oyunu arıyorsanız Wytchwood'u önerebilirim. Mutlu ayrılacağınızı düşündüğüm bir macera. Gezin, görün, keşfedin ve en önemlisi eğlenin!

### Yaşlı bir cadı olmak kolay değil

Oyunda her zaman ana karakterin sevilmesine alışığız. Burada işlerin her zaman o şekilde ilerlemediğine şahit oldum. Bu oyun insana peri de yakalatıyor, genelde şeytan işleriyle bağdaştırılan bir keçiyle anlaşma da yaptırıyor… Sonumuz hayır olsun.



- Witch Eye mekaniğiyle henüz tanışmadığımız yaratıkların veya ürünlerin tanımlarını ve zayıflıklarını görebilmek
- İllüstrasyonları ve ses tasarımı oldukça etkileyici
- Diyaloglar ne gereksiz uzatılmış ne de olduk olmadık yerlere konulmuş…

**—**

- Bazı görevler için çok fazla aynı mekanda git gel yapmak zorunda kalabiliyoruz.
- Bazı ürünlere her zaman ulaşamıyoruz.

**8.5**




### Son Karar

Bu devirde bu fiyatlara eğlenmek zor olmuşken bu oyunu almamanız için hiçbir sebep bulamadım ben. Kolayca vaktinizi alabilecek ve bunu kaliteli bir şekilde yapacak bir oyun Wytchwood.

**TÜR:** Macera/Zanaatkarlık | **GELİŞTİRİCİ:** Alientrap | **YAYINCI:** Alientrap, Whitethorn Digital, WhisperGames | **FİYATI:** 32₺ (Steam) / 33₺ (Epic Games)




# YU-GI-OH! RUSH DUEL: DAWN OF THE BATTLE ROYALE!!

## O şekil Battle Royale değil!!!! (En çok ünlem ben koyacağım)

CEVDET EMRE KIZILCAN

O yunun adını ilk gördüğümde ödüm patladı… 99 tane Yugi'nin bir uçaktan atlama, sağdan soldan kart bulup "IT'S TIME TO DUDUDUDU DUEL!" diye bağırma ihtimalleri beni ne kadar gerdi tarif bile edemem. Çok şükür korktuğum başıma gelmedi. Ya da… Belki tam şu an Konami'nin aklına karpuz kabuğu soktum. Yok yoook, tahminim o ki "oynaması ücretsiz" Yu-Gi-Oh! Duel Links'le keyifleri yerindedir.

### Yeşil Mario ve Kırmızı Saçlı Yugi bir gün bara gitmişler!!

İşbu *Yu-Gi-Oh! RUSH DUEL: Dawn of the Battle Royale!!* hikaye anlatma konusunda gerçekten çok hevesli bir başlangıç yapıyor ve Japonya'da 2020'den beri yayında olan Yu-Gi-Oh! SEVENS evreninde geçiyor. Adı ve nereli olduğu dışında hiçbir şeyini değiştiremediğimiz karakterimizin Goha #7 İlkokulu'na transfer olmasıyla başlıyor hikâye. Yu-Gi-Oh! SEVENS'ta başrolü üstlenen Yuga, Luke, Gavin ve Romin'le tanıştıktan sonra Goha Kuruluşu'ndan gelen mühim bir duyuruyla karakterlerimizin sohbeti kesiliyor. Goha Kuruluşu için uzayda gezginlik eden Celestia, herkesin katılabileceği Rush Duel Turnuvası'nı duyuruyor. Ödül ise çok cazip: Herhangi bir dileği gerçeğe dönüştürebilen bir bilet!

"Çok hevesli bir başlangıç" diyorum çünkü bu anlattığım başlangıçtan sonra oyun şaşılmaz bir şekilde "Alemin kralı ben olacağım!!/Yeni bir deste yaptım, hadi kapışalım mı?/MUHAHAHA!! Ben kötü karakterim!!" üçgeninde geçmeye başlıyor. Dürüst olmak gerekirse pek bir beklentim yoktu tabii ki bu konuda ama o ilk 5 dakikasında bir anlığına bu tempoda devam edebilir diye düşünmüştüm.

### KASPAROV MUSUN BİLADER HADİ!!

Yu-Gi-Oh ile ilişkim vakti zamanında Türk televizyonlarında da boy gösteren klasik Yugi hikayesinden öteye çok gitmemiş olsa da her zaman içimde bir sevgi taşıyordum. Hele ki Duel Disk'leri görünce kelimenin tam anlamıyla delirmiştim. Fakat her zaman şöyle bir sorun vardı: Ben Yu-Gi-Oh'u oynamayı değil izlemeyi seviyordum. Mahallede arkadaşlarla bile kuralına göre Beyblade oynayan ben, konu Yu-Gi-Oh olduğunda tipik "ön arka" metoduna geçer, çok feci




## KARTLAR, ASSEMBLE!!

Yu-Gi-Oh'ta atak ve defans pozisyonlarında bulunan birtakım kartları birleştirerek daha güçlü canavarlar elde etmek esasında oyunun stratejik kısmını oluşturuyor. *Yu-Gi-Oh! RUSH DUEL: Dawn of the Battle Royale!!* oyun alanını küçültmesine rağmen bu mekaniği hâlâ koruyor. Öyle eften püften bir şekilde de değil bu arada!! Birleşimden çıkacak olan canavar için öyle bir animasyon giriyor ki oyuncuyu gerçekten gaza getiriyor. Üstelik bu animasyonlar geçilebilir formatta olduğu için bir süre sonra da hamallık gibi hissettirmiyor.






Düşünme, düşünme... Oyna hadi!!!

kökülürdüm.

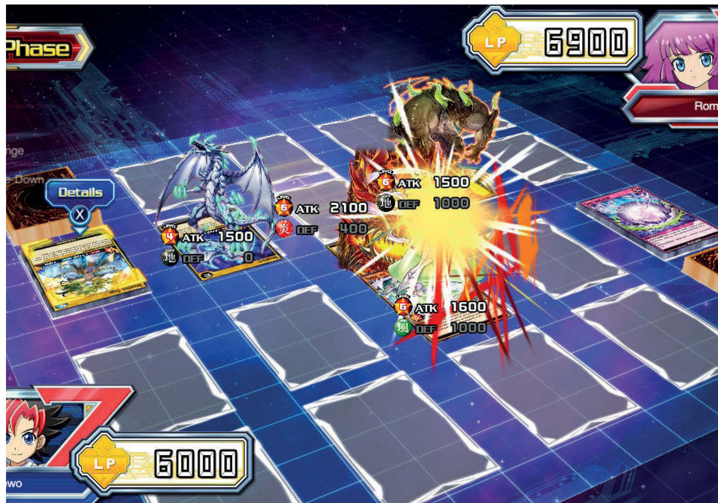
Abartısız bunun sebebini *Yu-Gi-Oh! RUSH DUEL* oynadıktan sonra fark edeceğimi hiç beklemiyordum. Birinci sebep tabii ki eli kötü giderken birden bire aşırı iyi bir kart çeken Yugi'nin geri dönüş atmasını epik bulmakmış. Ama ikinci sebep orijinal Yu-Gi-Oh'un oyun şablonunun ve alanının uzun olmasıymış. İşte bu "RUSH DUEL" takısı da aslında bu anlama geliyor.

Hem orijinal Yu-Gi-Oh! oyunlarındaki birkaç fazın atılması, hem oyun alanının küçülmesi sayesinde daha rahat canavar çıkarmak oyunları hızlandırmış. İlk bakışta bu durum Yu-Gi-Oh'un oynanışını niteliksizleştirmiş gibi görünebilir. Aslında hem doğru hem yanlış. Doğru olan kısmı, oyun alanının küçülmesi birtakım stratejilerden vazgeçmek anlamına geliyor. Yanlış olan kısmı da tuzak kartlarının ve oyun alanındaki "atak/defans" pozisyonlarının hâlâ daha bulunmasından ötürü alışılagelmiş Yu-Gi-Oh oyunlarına hâlâ müsait.

## Mikro ödemeler yok!! (Tamam bu çok da ünlemlik bir şey değil)

Oyun piyasası bizi her gün biraz daha şaşırttığı (!!) için hâlihazırda para verip satın aldığınız bir oyunda mikro ödemelerin olmaması bahsedilmesi gereken bir şey oluyor ne yazık ki. Oyundaki her bir kartı oynadıkça açıyorsunuz. Bu yönüyle pek kuvvetli olmasa da oyunda bir çevrimiçi oynama seçeneği de var. Dolayısıyla böyle bir durumda mikro ödemelerin olmaması önem kazanıyor. Yaklaşık 15-20 saatlik tek kişilik kısım hem çevrimiçi mücadelelerde kullanacağınız kartları açmak hem de pratik yapmak için bir araç bile diyebiliriz esasında.

Sadece 5 dakika hikâye anlatan ve canlılıktan uzak yarı açık dünya yapısı ilk aşamada bu oyunu tercih etmemek için bir sebep olarak gözüküyor olabilir. Acele olmasına rağmen şeytanın karışmadığı "RUSH BATTLE" mantığı "Yu-Gi-Oh'a girişmek istiyorum ama koca külliyat şimdi nereden başlamak lazım ya?" sorusuna oldukça yeterli bir cevap veriyor. Fakat son bir kozum daha var!! YOU JUST ACTIVATED MY TRAP CARD!! 40 dolarlık fiyat etiketi!! Şu son günlerde bir aşağıya, bir yukarıya serbest stil slalom yapan döviz kurunu bir kenara bırakacak olursak bile fiyatının karşılığı olup olmayacağı tam bir muamma.




**TÜR:** Kart oyunu | **YAPIM:** Matrix Software | **DAĞITIM:** Konami | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 dolar (Nintendo e-Shop)



- RUSH BATTLE mantığı oyunu değersizleştirmeden daha oynanabilir bir forma sokuyor
- Canavar birleştirme animasyonları çok epik hissettiriyor
- Mikro ödemeler bulunmuyor, sadece oyunu oynayarak destek yapılıyor



- Hikâye anlatımı ziyadesiyle kötü
- Yarı açık dünya pek canlı hissettirmiyor
- Çevrimiçi modu pek aktif değil
- Fiyat etiketini hak edip etmediği tartışma konusu

**6**



## Son Karar

**Yu-Gi-Oh'un zirve hayranları zaten en güçlü kartın kredi kartı olduğu Duel Links'te er meydanına çıkıyorlar. Yu-Gi-Oh'a benim gibi uzaktan göz kırpanlar için Yu-Gi-Oh! RUSH DUEL: Dawn of the Battle Royale!! aslında biçilmiş kaftan. Fakat görmezden gelinemeyecek problemlere erişebilme sorunu da eklenince eller satın al butonundan ister istemez uzaklaşıyor.**

SONSUZLUK VE ÖTESİNE!

# HALO INFINITE

YAZAN: SABRİ SABANCI



Halo ile ilişkim hep inişli çıkışlı oldu. Serinin hayranı biri olarak milletin ayılıp bayıldığı *Halo 3*'ü, özellikle hikâyesinde yaptığı bazı şeyler yüzünden "serinin en iyisi" olarak düşünemiyorum mesela. *Halo 2*'yi daha çok seviyorum dürüst olayım; oyunun *Halo* evrenini genişletmesi, yeni karakterlerle daha ilginç bir noktaya bürünmesi ve o cliffhanger sonu gerçekten de harika bir devam oyunu yapıyor *Halo 2*'yi.

Ama *Halo 2*'den daha fazla sevdiğim bir Halo oyunu varsa, o da kesinlikle *Halo: Combat Evolved*'dur. Çocukluğumdan beri PlayStation oyuncusu olan benim, 2007'de (evet, çok da uzak değil) eve ilk defa bilgisayar aldığımızda oynadığım ilk "Xbox" oyunu olması, devam oyunlarını oynayabilmek için Xbox almak istemem ve tabii ki de bunların sonucu olarak beni Xbox tarafına çeken oyun olması yetiyor sevmem için. Beni Xbox tarafına çekecek kadar sevmemin sebebiyse çoğunuzun tahmin edebileceği o meşhur Silent Cartographer bölümü ve Installation 04'e ilk inişimiz. Her ne kadar 2007'de açık dünya oyunları artmış olsa ve *Half-Life 2* adında devasa bir şey var olsa da o döneme kadar sadece PS1 ve PS2 sahibi olmuş olmam ve PC'min de bayağı kötü olmasından dolayı 6 yıllık oyun benim üstümde çok büyük bir etki bırakmıştı. Özellikle o Silent Cartographer bölümünü oynadığımda "Keşke bir Halo'yu istediğimiz gibi gezebildiğimiz bir Halo oyunu yapsalar" diye düşündüğümü net hatırlıyorum. Ve 14 yıl sonra bu isteğime sonunda kavuştum.

## Yine mi Açık Dünya oyunu?

Şimdi biraz oturup gerçekçi olalım. *Halo* yıllardır aynı kafada devam eden bir seri. Her oyun 10-15 bölümden oluşuyor, siz de iyi ya da kötü bu bölümleri tamamlayıp sona ulaşıyorsunuz. Tekrar oynanabilirliği de oyunun çoklu oyuncu modlarının yanı sıra bölümlerdeki toplanabilirler (özellikle Skull'lar) için tekrar oynama ve zorluğu arttırıp başarımların peşinde koşmaya dayalı. Klasik, eski kafada bir oyun mantığı. Bu mantık da üzerine yenilik konmayınca, bir de hikâyede ne yapılacağı bilinmeyince *Halo 5*'te yaşını göstermeye başlamıştı. Haliyle de açık dünyaya gitmek en basit çözümlerden biriydi *Halo Infinite* için.

Ama öyle "Hadi açık dünya olsun" diyerek olmadığını da biliyoruz hepimiz. Şükür ki 343 Industries de bunun farkında olsa gerek, çünkü hem hikâye açısından mantığa oturtmuşlar hem de oynanış açısından gereksiz hissettirmemişler. Mümkün olduğunca hikâye hakkında az spoiler vermeye çalıştığımdan hikâyedeki mantığının "İnsanlığın son şansı" diyerek geçiştireceğim. Oynanış açısından da açık dünyada yaptığınız her şeyin vakit öldürmektense her şekilde yardımcı olması yeteri kadar iyi bir teşvik olduğunu söyleyebilirim. *Halo Infinite*'te artık her açık dünya oyununda görmeye alıştığımız "Kule Ele Geçirme" görevleri hızlı seyahatlerin yanı sıra, istediğiniz silahı ve aracı almanız için de kullanılıyor mesela. Etrafta topladığınız Mjolnir Kasaları çoklu oyuncu modu için yeni boyalar ve takılar açıyor. Asker kurtarma görevleri, ufak yan görevler gibi şeyler de yeni silahlar ve araçlar kullanabilmeniz için Valor puanı veriyor. Oyunu tabii ki de bunların hiçbiriyle uğraşmadan da bitirebilirsiniz, ama bulunan etkinliklerin hepsinin oynanışı daha da eğlenceli bir noktaya taşıması vaktinizi boşa harcıyormuşsunuz gibi hissettirmiyor. Ha ama isterseniz *TES IV: Oblivion* tanıtımında söylenen "Şu dağı görüyor musunuz? Oraya tırmanabilirsiniz." olayını da gerçekleştirebiliyorsunuz. Oyunda bir yere gidebileceğinizi görüyorsanız oraya gidebiliyorsunuz bir şekilde. Bunun sayesinde de hem toplanabilir eşyaları bulmak bir hayli zorlayıcı olmuş, hem de oyunun her köşesine Easter Egg sıkıştırmayı becermişler.

Bu açık dünyanın eğlenceli kılınabilmesi için de sadece klasik bir Halo oynanışı yetmiyor maalesef. *Halo Infinite*'in oynanışı özünde *Halo: CE* ve *Halo 3*'ü andırsa da özellikle silahların kullanımı ve vuruş hissiyatı bir hayli iyileştirilmiş. Düşmanların zayıf noktalarına nişan almak her za-






Eski Spartan'ım Scorpion'la gelmiş



BİZİ İYİ ANLAMDA ŞAŞIRTAN OYUNLARA HASRET KALDIK...



manki gibi önemli ama özellikle bolca zırh giymiş Brute'lar ve Hunter'larla kapışmak gerçekten birer mini-boss dövüşü havası veriyor. Normal zorlukta bile hazırlıksız yakalanırsanız ağzınızı çok güzel kırabiliyorlar. Çevrenizdeki silahları, ekipmanları, patlayıcıları iyi kullanmanız ve her ihtimale hazırlıklı olmanız gerekiyor. Normal boss dövüşleri de serinin en iyileri diyebilirim. Çoğunu öyle paldır küldür dalarak öldüremiyorsunuz, dediğim gibi çevrenizi iyi kullanmanız gerekiyor. Ayrıca bazılarının da farklı mekanikleri oluyor yenebilmeniz için. Bu sefer böyle üstünde durmuş olmaları gerçekten hoşuma gitti.

Ama *Halo Infinite*'in diğer *Halo* oyunlarına kıyasla olan en büyük farkı oynanışın hızının artmış olmasından geliyor. Bunun da en büyük sebebi oyuna yeni eklenen kanca mekaniği. Evet, düşmanların nerede olduğunu gösteren dart sensörü, sizi gelen hasarlardan koruyan bir duvar ve Halo 5'te direkt mekanik olarak bulunan, istediğiniz yöne hızla kaçmanızı sağlayan iticiler de ekipman olarak bulunuyor *Infinite*'te. Fakat bunların hiçbiri Halo'nun oynanışı kanca gibi tamamen değiştirmiyor. Bu kancayı oyunda ağacından yerdeki silahlara kadar katı olan ne varsa tutturup kendinize çekebiliyor ya da ona doğru kendinizi çekebiliyorsunuz. Oyunun açık dünya olduğunu da hesaba kattığımızda bu mekanikle yapabileceğiniz şeylerin sınırı ekipmanlar ve sizin hayal gücünüz oluyor artık. Shotgun'ınızdaki son mermiyi kullanıp uzakta gördüğünüz roketatarı kendinize çekip üstünüze doğru çullanan Brute'e roket mi yağdırırsınız, tepenizde sinir bozucu derecede uçan Banshee'ye kancayı takıp içindeki Elite'i aşağı mı atarsınız size kalmış. Bu bahsettiğim "katılık" olayının sadece kanca değil, atılabilen tüm ekipmanlar için geçerli olduğunu da belirtmemde fayda var tabii. Mesela bossun sürekli görünmez olduğu bir dövüşte etrafa dart sensörü atarken yanlışlıkla biri bossun üstüne geldi, bu da haliyle işimi bayağı kolaylaştırmıştı. Tüm bunları fark ettiğimde de bu oyunu neden bu kadar sevdiğimi anladım. Çünkü bu oyun istediğim açık dünya Halo oyunu olmasının yanı sıra, bir yandan da en sevdiğim açık dünya – sandbox oyunu olan *Breath of the Wild*'dan acayip şekilde esinlenmişti bariz bir şekilde. Evet, bu benzetmeyi duymaktan sıkılmışsınızdır diye tahmin ediyorum ama cidden oyunda yapabileceğiniz şeyler tıpkı *BotW* gibi ekipmanların ve sizin hayal gücünüzle sınırlı.

Açık dünyanın tek büyük problemiyse oyunu düzeltmek için bir yıl ertelendikten sonra bile Co-Op modunun eksikliği olsa gerek. Yani evet, hikâyede tek olmanızın bir mantıklı açıklaması var ama *Halo* dediğimiz seri her zaman Co-Op'uyla ön






plana çıkan ve en eğlenceli anları yaşadığınız modlardan birisi. Böyle bir özgürlük tanıyan sandbox oynanışa sahip açık dünya oyunda Co-Op'un en azından çıkışında olmaması üzücü. En azından üç-beş ay sonra tekrar dönmek için mantıklı bir sebebim olacak "Başarımları temizlemek" dışında.

## Master Chief, kişiliğiniz sızıyor efendim...

Peki tüm bu mekanikleri nasıl bir hikâyeye oturtmuşlar diye merak ediyorsanız haklısınız, çünkü *Halo 5*'in yarattığı o kaostan sonra nasıl toparlanacak diye düşünüp durmuştum ben. Herhangi bir şekilde spoiler vermeden kısaca özetlemem gerekirse "Bir şekilde, birazcık akla mantığa oturan bir şekilde toparlamışlar" olurdu herhalde. *Halo 5*'in (ve haliyle *Halo Wars 2*'nin de) sonrasında geçen olayları oyun içinde anlatarak, Cortana ve Banished olaylarını belki biraz üzücü, belki de biraz sinir bozucu bir şekilde olsa halletmişler. Ama dürüst olayım, eğer seriye ilk defa giriyorsanız ya da daha yeniyseniz zevk alma ihtimaliniz serinin hayranlarına kıyasla bayağı düşük.

Ancak ilginç bir şekilde *Halo Infinite*'de benim en çok ilgimi çeken şeyin hikâye ilerleyişinden daha çok Master Chief'in karakter gelişimi oldu. Genellikle soğuk, görev adamı ve lider olarak portrelenmiş bir karakter malumunuz Master Chief. *Halo Infinite*'e de böyle başlıyor haliyle, fakat oyunda ilerledikçe Echo-216 ve The Weapon ile etkileşimleri sayesinde bazen ilerleme hızında problemlere yol açsa da değişiyor. Genellikle bayağı alıştığımız klişelerden sonra *Halo*'da iki karakterin varlığı hem oyuna hem de Master Chief'e ayrı bir tat katmış gerçekten. Ayrıca yıllardır yaşadığı ve kaybettiği şeylerden sonra Master Chief'in artık "düz süper asker" olması gerçekten sıkıcı olmaya başlıyordu. Bir de bunun üstüne açık dünyadaki asker kurtarma görevlerini yaptıkça, çevredeki askerlerin ve uzaylıların Master Chief hakkında söylediklerini dinleyince insan daha da bir gaza geliyor.

Karakter seslendirmeleri de bir o kadar başarılı. Master Chief'in seslendirmeni Steve Downes yine az işle güzel bir performans sunmuş ama asıl yükü oyunun geri kalanındaki seslendirmenler taşımış. Önceki oyunlarda da Cortana'nın seslendirmesini yapan Jen Taylor, yine önceden olduğu gibi Doktor Halsey'nin, bir de üstüne yeni yapay zekâ hologramımız "The Weapon"ın seslendirmesiyle üç farklı per-







Craig'i neden bulamadığımı düşünüyordum, tura çıkmış meğerse.




formansla kesinlikle yıldızlardan biri olmuş. Diğer yıldızsa kesinlikle Grunt'ların seslendirmelerini yapan ekip. Echo-216 ve The Weapon'ın oyunun ciddiyetini kıran diyalogları bir yana, Grunt'ların savaş esnasında söylediklerini dinlemek acayip eğlenceli olmuş her zamanki gibi. Siz orada Elite'leri, Jackal'ları temizledikten sonra Grunt'ın tekinin "Evet Master Chief, sonunda ikimizin kalacağını biliyordum!" demesi ya da Propaganda Kuleleri'ndeki "Ya Master Chief şu kuleleri patlatıp durma, işsiz kalacağım senin yüzünden" demesi durduk yere güldürüyor.

## İnişli çıkışlı bir ilişki

*Halo Infinite*'in hikâye modu çıkmadan yaklaşık bir ay kadar önce de çoklu oyuncu modu "Beta" etiketi altında çıkmıştı malum. Ama hepimizin de tahmin ettiği üzere bu bir betadan daha çok hikâye modundan önce suları test etme amaçlıydı. Çoğunuzun oynadığını tahmin ediyorum, hem Xbox'a hem de PC'ye çıkmış olmasının yanı sıra bir de ücretsiz olması birçok insanı cezbetmiştir haliyle. Ama yine de bahsetmek lazım bazı şeylerden.

Hepsinden önce çoklu oyuncu modunun oynanış açısından gerçekten başarılı olduğunu söylemem lazım. Silahların hissiyatının iyi olduğundan zaten bahsettim ama harita tasarımlarını da biraz övmem gerek. *Halo 5*'i ilk haritalarından sonra genellikle Forge'dan yapılmış, birazcık "meh" haritalar doldurmuştu etrafı ve pek bir mantık yoktu haritalarda. *Halo Infinite*'teyse haritalar genellikle klasik "Üç Koridor" yapısı düşünülerek tasarlanmış ve hepsi de bir şekilde farkını hissettiriyor. Fakat Big Team Battle'ı seven biri olarak söylemem lazım ki maalesef bu farkı BTB haritalarında hissedemedim ben. Sanki üç BTB haritası da birbirinin devamı gibi. Umarım biraz daha çeşit gelir.

Başka problemleri de yok değil tabii. Oyun modlarının azlığı onlardan biri. Daha doğrusu oyun modlarının playlistlerinin azlığı desem daha doğru olur; çıkış dönemi için yeteri kadar mod var aslında. Yine *Halo 5*'te bu problemi yıllar önce çözmüş olmalarına rağmen çıkışında Hızlı Oynama, Botlarla Antrenman, Big Team Battle ve Rekabetçi Arena'yla geldi *Halo Infinite*. *Halo 5*'te İSTEDİĞİNİZ oyun modunun rekabetçi versiyonunu oynayabiliyorken *Halo Infinite*'de rastgele oyun modları arasında dönüp durmak biraz yorucu. Neyse ki ben bu satırları yazarken Fiesta, Slayer, SWAT gibi oyun modlarının playlistleri oyuna eklendi ancak şu an bunların eklenmiş olması bu problemleri yaşamadığımız gerçeğini değiştirmiyor.

Ve tabii ki en büyük problem hepimizin farkında olduğu şu tuhaf Battle Pass ilerleme sistemi. Günümüzde çıkmış bir çoklu oyuncu oyunda, hele ki ücretsizse Battle Pass sistemi de kaçınılmaz oluyor zaten. Hatta dürüst olayım, *Master Chief Collection*'da yapılan Battle Pass denemesinden sonra *Halo Infinite*'inki için de bayağı umutluydum. *MCC*'deki en güzel yanlardan biri olan kalıcı Battle Pass mantığını tutmalarına sevindim ama geri kalanında maalesef ki bayağı tuhaf bir sisteme gitmişler bu sefer. Oyunda oynama şeklinize göre seviye atlama diye bir şey yok, tamamen günlük ve haftalık görevleri yapıp yapmamanız önemli *Infinite*'in Battle Pass sisteminde. Ne bileyim, mesela bir maç aşırı iyi oynadınız, tüm takımı taşıdınız ve galibiyet mi getirdiniz? Siz, takım arkadaşlarınız, hatta rakip takım bile aynı tecrübe puanını kazanıyor sırf "1 maç tamamla" görevini yaptığınız için. Bu benim hoşuma gitmişti en başta. İyi oynayan ya da oynamayan herkesin oyuna dahil olabilmesi için güzel olduğunu düşünmüştüm, fakat sonra birkaç maç acayip iyi oynayıp da ödüllendirilmediğimi hissetmek canımı sıkmaya başladı. Verilen tecrübe puanının da çok az olduğunu belirtmekte fayda var tabii. Şimdilik buna da günlük en azından bir Battle Pass seviyesi atlamayı garantileyecek şekilde maç tamamlama










"Ya bu kanca olmadan eskiden n'apıyormuşuz biz?"

görevleri ekleyip yara bandı misali çözüm ürettiler ve ilerleyen aylarda düzgün bir şekilde yapacaklarını söylediler ama önceki paragrafta da dediğim gibi, bu sorunların yaşanmadığı gerçeğini değiştirmiyor bu.

Eğer PC tarafında şimdiden hilecilerin belirmesini de bir kenara koyarsak (her oyunda beliriyorlar malum) oyunun çoklu oyuncu modu hakkında diyebileceğim şeyler bu kadar aslında. İki tane topluluğu dinleyerek ve planlarına da uyacak şekilde düzeltebilecekleri problem dışında gerçekten de aşırı büyük bir sorun yok. Aynı dönemlerde çıkan diğer çoklu oyuncu modu odaklı oyunların yaşadığı problemleri ve *Halo*'nun da bir yıl ertelendiğini düşünürsek aslında bayağı normal bir şey ama yine de insan 2021 yılında aşırı büyük problemleri olmayan oyun oynayınca bir şaşırıyor.

## Zeta Halo'da gün doğumu izlemek

Teknik açıdan da *Halo Infinite*, en azından Xbox Series X tarafında gayet tatmin edici. Görsel açıdan yine bir yıllık ertelenmenin artılarını görüyoruz ama yine de bu oyunun Xbox One'a da çıktığı gerçeğini değiştirmediğinden aşırı yeni nesil bir şey gördüğümü söyleyemem. Bazı mekanlar, özellikle Forerunner temalı mekanların ışıklandırmaları inanılmaz güzel görünüyor ama. Oyunun tasarım olarak *Halo*'nun özünü korumuş olması ve *Halo 5*'te gerçekçilik adına tercih edilen bazı kararların gitmiş olması da mutlu etmedi değil. Açık dünyada da harita tek seferde yükleniyor, görüş alanı bayağı bir fazla ve buna rağmen 60fps'i neredeyse mükemmel şekilde sunuyor olması tatmin edici. 120fps moduysa her ne kadar çoklu oyuncu tarafı için gayet iyi çalışsa da hikâye kısmında stabil bir şekilde sunamadığından pek önerebileceğim bir versiyon değil Series X için. Xbox'ın VRR (FreeSync özellikli monitörlerde) desteği olmasına rağmen Microsoft stüdyosunun bunu desteklemeyen bir oyun yapması biraz can sıkıcı.

Seslendirmeye değinmiştim önceden ama oyunun müziklerinin de genel olarak harika olduğunu ayrıca bir paragrafta belirtmek istedim. *Ori* ve *Immortals: Fenyx Rising*'in bestecisi Gareth Coker, *Starbound*'ın bestecisi Curtis Schweitzer ve *Death Stranding*, *What Remains of Edith Finch* gibi oyunların orijinal bestelerine eşlik edip, *Eastward*'u da besteleyen Joel Corelitz üçlüsü gerçekten oyunun atmosferini yakalayan, gerek klasik Halo parçalarının yenilenmiş hallerini gerekse kendi orijinal işlerini başarılı bir şekilde bestelemiş. Zeta Halo'da bir dağın tepesine tırmandığınızda "Zeta Halo"nun çalması, ağaçlık bir alandan geçerken "Through the Trees"in hafif hafif gelmesi gerçekten hoş dokunuşlar olmuş. Genel olarak ses efektleri, özellikle düzgün bir hoparlör ya da kulaklık kullanıyorsanız aşırı iyi. Battle Rifle'ın üçlü atışındaki tok ses, Spartan Core aldığınızda gelen ses efekti çok ama çok tatmin edici.

Günün sonunda *Halo Infinite*'ten bu kadar memnun ayrılacağımı düşünmüyordum. Bu yıla girerken beklentimin en az olduğu, hatta yine hayal kırıklığı yaşayacağımı düşündüğüm tek Xbox oyunuydu *Halo Infinite*. Ama hem çoklu oyuncu tarafında hem de hikâye modunda beklentilerimi çok rahatlıkla aşmış bir oyun oldu. 343 Industries'in bu kadar bekleyişin üstüne bir de ertelenme girince her ne kadar birkaç problemi de olsa sonunda çoklu oyuncusu da, hikâyesi de başarılı bir *Halo* oyunu yapmış olması tüm ekibi rahatlatmış olsa gerek herhalde. Şimdi merak ettiğim tek bir şey kaldı: Bundan sonrası ne olacak?



- **Eğlenceli sandbox oynanış**
- **Silahlardan ekipmanlara kadar her şeyi kullanması tatmin edici**
- **Halo 5'in hikâyede çıkardığı problemler toplanmış**
- **Açık dünya gerçekten taze bir tat olmuş**
- **Master Chief'in karakter gelişimi gerçekten tazelemiş**
- **Çoklu oyuncu haritalarının neredeyse hepsi mükemmel**

—

- **Hikâye modundaki Co-Op eksikliği hissediliyor**
- **Battle Pass ve ilerlemesi genel olarak problemli**
- **Harita ve oyun modu playlistleri sayısı az**

**9**

HALO INFINITE

**Son Karar**

**Bunu dediğime ben de inanmıyorum ama 343 Industries gerçekten başarmış bu sefer. Seneyi güzel kapatmamı sağladılar, helal olsun.**

**TÜR:** FPS | **YAPIM:** 343 Industries | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios
**DİJİTAL İNDİRME:** 469₺ (Xbox Store), 299₺ (Steam), Ücretsiz çoklu oyuncu modu | **YAŞ SINIRI:** 16






Poirot dediğin bir oda dolusu insana ders vermeyi sever...

# AGATHA CHRISTIE HERCULE POIROT: FIRST CASES

**Genç yaşta da olsa Poirot, Poirot'dur!**

ESER GÜVEN

Agatha Christie sevgimi size bundan 5 sene önceki *The ABC Murders* incelememde anlatmıştım. Gerçekten de gerek yarattığı karakterleri (Poirot, Miss Marple, Tommy ve Tuppence başta olmak üzere), oluşturduğu kurguları, yüksek okunabilirliğiyle eline su dökülemeyecek bir yazar bence. Hal böyle olunca da yeni Agatha Christie oyununu elbette kimselere bırakmayacaktım.

Agatha Christie'nin gerçekten de Poirot'nun İlk Davaları isminde kısa öykülerden oluşan bir kitabı var, ilk başta acaba içindeki onlarca öyküden hangilerini konu almışlar diye düşünmüş ama sonradan geliştirici Blazing Griffin'in kitapta olmayan, tamamen orijinal bir hikâye hazırladığını okumuştum. Bu aslında başlı başına cesurca bir girişim çünkü isminde Agatha Christie geçen bir oyunda, Christie'nin yazdıklarının aşağısında kalmak büyük bir fiyasko olurdu.

## Katili bildiğin oyunu oynama sorunsalı

Christie romanlarındaki orijinal hikayeleri kullanmanın sıkıntısı zaten suçlunun kim olduğunu, karakterlerin neler yaptığını bilmek. O zaman da bildiğiniz bir sonuca ulaşmaya çalışıyorsunuz ve hikâyedeki gizem eksikliği çok öne çıkıyor. Alfabe Cinayetleri oyunundaki sıkıntı buydu ama yine de o oyun macera oyunu hissini çok daha iyi veriyordu. *Poirot'nun İlk Davaları* ise ortalama bir hikâyeyi oldukça iyi bir Poirot karakteri eşliğinde anlatan bir oyun olmuş.

Oyunun ismi "İlk Davaları" olsa da oyun boyunca aslında iki dava üzerinde çalışıyoruz. Bunlardan ilki zaten işin öğreti bölümü, genç polis memuru Poirot bir hırsızlık ihbarı üzerine gittiği Van den Bosch ailesinin evinde ilk dedektifliklerini yapıyor ve olayı çözme şekliyle de ailenin kızı Angeline Van den Bosch üzerinde unutulmaz bir etki bırakıyor.

Bu öyle bir etki ki Angeline yıllar sonra Poirot'yu arıyor ve ailesinin başına bela olan şantaj mektuplarını kimin yolladığını bulmasını istiyor, "Bunu anca sen çözersin yiğit adam" diye de gaza getiriyor tabii bizimkini.

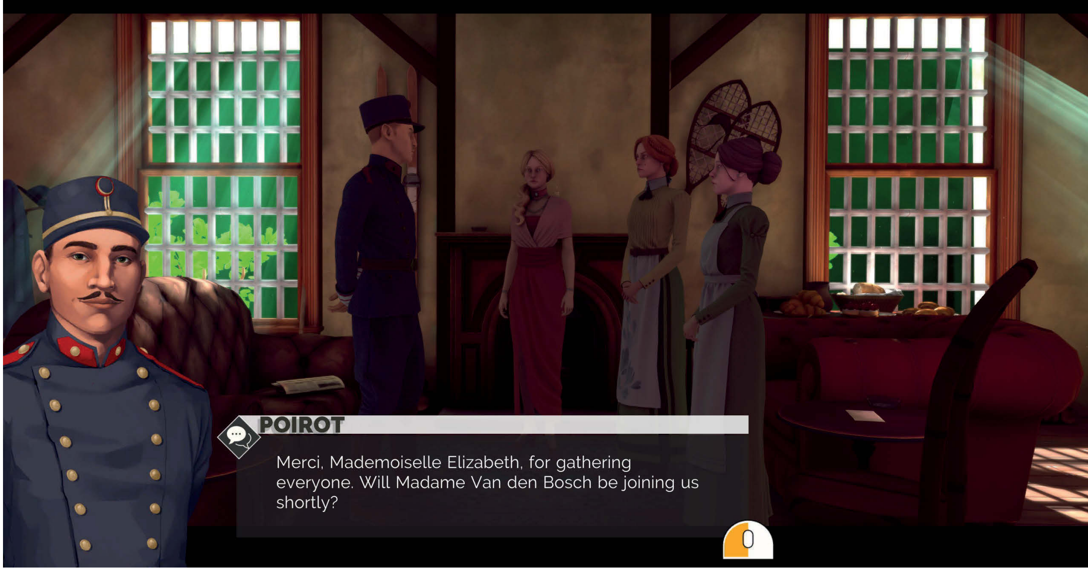
## Şantajcının kokusunu yüz metre öteden alırım

Şüpheliler hep ailenin yakın arkadaşları, Angeline de sevgilisi Gedeon Demir ile nişanını kutlamak üzere tüm bu arkadaşları malikaneye davet ediyor ki herkes bir yere toplansın ve Poirot suçluyu enselesin. Biz şantaj işini çözmek için milletle konuşurken işler kötü bir hal alıyor ve bir cinayet işleniyor. Katil uşak!!! Yok yok, katil tabii ki malikanelerden birisi, olayı çözecek kişi de Poirot.

Dokuz bölüm boyunca sorgulamalar yaparak, konuklarla ve çalışanlarla konuşarak, sonra da beynimizde ipuçlarını birleştirerek hem şantajcının kimliğini hem de katili bulmaya çalıştığımız bir hikâye var karşımıza. Oyuna klasik bir macera oyunu diyemem çünkü ortada envanter diye bir şey yok, çözülmesi gereken bulmacalar da yok. Gezin, konuş, düşün şeklinde ilerliyor sürekli oyun.

Tanıştığımız karakterler ilgi çekici, mesela Demir ailesi aslında Türk, kardeşlerden birinin adı Zakariya. Ancak hikâyeleriyle şüpheleri üzerlerine çekecek detaylar sunma dışında çok da derin karakterler değiller, burada harcanmış bir fırsat görüyorum açıkçası. Yani oyunun sonuna geldiğinizde umursayabileceğiniz bir veya iki karakter oluyor, diğerlerinden biri katil çıksa "Amann ne hali varsa görsün" derdim, eminim.






« Poirot dedektiflik seviyesine çıkmadan önce bir polis memuruydu

## Bundan daha lineerine zaten düz çizgi deniyor

Konuşma dediğim şey de Poirot'un bütün seçenekleri kullanması ve karşılığında cevap alması. "Şunu mu sorayım, bunu dersem ne der?" gibi bir seçim yok. Bazı konuşmalarda karşıdakinin 'kalkanını kırmak' için farklı yaklaşımlar benimsemek lazım (mesela suçlayıcı veya empati cümlelerinden birini seçebiliyorsunuz), ancak doğru seçim yapamaz da başarısız olursanız diyalog zaten baştan başlıyor. Yani oyun o kadar lineer ki o kadar olur; hata yapma şansı sıfır.

Zihin haritası kısımları öğrendiğimiz bilgileri ve ipuçlarını birbiriyle eşleştirdiğimiz ve sonuçlara vardığımız kısım. Bu haritalar da genel olarak çok kolay çünkü eşleşen bilgiler genelde birbirine yakın duruyor ve aralarında düz bir çizgi çekiliyor. Bir iki mantıksız gelen eşleşme dışında burada takılmanız çok ama çok zor ve oyun ilerledikçe de biraz tekdüze hal almaya başlıyor. Hatalı çıkarım yapamama olayı cidden oyunun daha keyifli olmasının önüne geçmiş. Bir de bazı kısımlarda sürpriz olarak düşünülen gelişmeleri önceden tahmin etmek mümkün, o bu da yer yer gizem hissini azaltıyor. Ancak cinayetle ilgili detaylar ve hedef saptırmaları başarılı biçimde yansıtılmış.

Malikane aslında oldukça ilgi çekici, bir sürü odası, tablolar, çiçekler falan… İnsanın gezesi geliyor ama o bölümde nereye gitmeye izniniz varsa oraya gidebiliyorsunuz sadece. Bahçeye çıkayım derseniz yok, "Bahçeyle işim yok" diyor. Yav sana ne, ben belki hava almak istiyorum? Yani her bölümde görünmez sınırlarla kapatılıyorsunuz ve bölümler son derece kısıtlı alanlarda geçiyor bu yüzden. Bu da yine kolaylığı artıran bir detay.




Blazing Griffin, Hercule Poirot'yu tam da olması gerektiği gibi resmetmeyi başarmış. Zekasına olan güveni, yer yer ukalalığa kaçan cümleleriyle kendisini oldukça sevdim. Seslendirmesi ve aksanı da çok ama çok başarılı. Bu başarıyı tüm karakterlerde gördüğümüzü söyleyemeyeceğim; bazılarında duygu yansıtması iyi yapılamamış. Konuşmalarda dudak senkronu olmaması ise bu tür bir oyuna hiç yakışmamış.

Sonuç olarak *Hercule Poirot: First Cases*'in oynanış açısından zayıf, sunum açısından ise iyi bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Zihin haritasında noktaları birleştirmek dışında bulmaca yönü yok ve bu yüzden de genel olarak Agatha Christe'msi bir hikâye anlatan bir görsel roman hissiyatı verdi bana. Gidişat üzerinde kontrolümüz olsa daha keyifli bir oyun olabilirmiş ama bunu başrolünde Poirot'nun olduğu bir Agatha Christie hikâyesi okuyormuş gibi kabul ettiğinizde hoş bir deneyim yaşatıyor.

**TÜR:** Macera | **YAPIM:** Blazing Griffin | **DAĞITIM:** Microids | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (90 TL)



**+**

- Hercule Poirot karakteri aslına son derece uygun
- Seslendirmeler ve kullanılan aksanlar genel olarak başarılı
- Cinayeti kimin işlediğini anlamanız uzun sürüyor
- Zihin haritalarının yapısı bir hayli başarılı

**−**

- Bazı karakterler biraz sığ kalmış
- Bulmaca namına hiçbir şey yok diyebiliriz
- Yanılma imkanının olmaması dedektiflik hissini ortadan kaldırıyor
- Ortamları dilediğimizce gezememek sınırlayıcı olmuş

**7**




**Son Karar**

**Hercule Poirot rolünde oynadığınızı değil, bir Hercule Poirot romanı okuduğunuzu düşünürseniz çok daha büyük keyif alabileceğiniz, güzel bir gizem hikayesi.**



# SHADOW TACTICS: AIKO'S CHOICE

## Eski dostlaaar, eski dostlar...

M. İHSAN TATARİ

İlk *Shadow Tactics*'le öldü denen *Commandos* türüne hayat üfleyen, ardından bir sonraki gözbebeğimiz *Desperados*'u tekrar sahalara döndüren Mimimi Games, "Yetti gayrı, bu sefer de kendimi sevindireceğim!" diyerek sıvamış kolları a dostlar. Böylece nicedir hayalini kurdukları ek paket çıkmış ortaya. Pek de yahşi olmuş.

### Eski Zaman, Yeni Hikâye

*Aiko's Choice* ilk *Shadow Tactics*'in hikâyesinin ortalarında, kahramanlarımız baş düşmanları Kage-Sama'nın kampını basmadan önce geçiyor. Shinobi Hayato (favorim), kunoichi Aiko, sokak kızı Yuki, keskin nişancı Takuma ve evcil rakunu Kuma yine emrimize amade. Hatta sevgili samurayımız Mugen de öyle…

Oyunun başında Aiko'nun eski hocası Leydi Chiyo bizimkilerin üssünü basıyor, Kage-Sama'ya bulaşarak büyük hata ettiklerini söylüyor, Takuma ile Yuki'yi esir alıyor, sonra da askerlerine Hayato, Aiko ve Mugen'i öldürmelerini söyleyip oradan ayrılıyor. Geriye kalan üç kahramanımız kısa bir mücadelenin ardından oradan kurtulup kaçırılan dostlarının peşine düşüyor.

Eğer ilk *Shadow Tactics*'i oynadıysanız (oynamamak gibi bir hata yapmamışsınızdır, di mi? Dİ Mİ?!) *Aiko's Choice*'ta kendinizi evinizde hissedeceksiniz demektir. Çünkü oynanış mekanikleri aynen hatırladığımız gibi. Nöbetçilerin yeşil renkli görüş konilerinden sakınmak, çalılara gizlenip çatılarda gezinmek, düşmanları tek tek haklamak ve beş karakterimizin yeteneklerini eş zamanlı olarak kullanıp bölümleri sabırla, öle dirile aşmak…



### Hatırla, 6 Aralık'ı hatırla

İyi de neden şimdi? Niçin bunca yıl sonra bir ek paket? İnsan merak ediyor, değil mi? Anlatayım efenim. Aslında Shadow Tactics için bir DLC veya ek paket çıkarma fikri daha en başından beri yapımcıların aklındaymış ama bunun için ne vakit bulabilmişler ne de nakit. Shadow Tactics ilk çıktığında iflasın eşiğine gelmişler. İnsanlar onları yılın strateji oyunu ödüllerine boğarken yapımcılar sahneye çıkıp gülümsüyor ama içten içe faturalarını nasıl ödeyeceklerini düşünüyorlarmış. Kepenkleri indirmelerine ramak kalmış. Ta ki Desperados 3 için THQ ile bir sözleşme imzalayana kadar… Ondan sonra işler yoluna girmiş. Shadow Tactics'in çıkışının beşinci yıl dönümünde, 6 Aralık'ta da hayallerini gerçekleştirmeye karar vermişler. Böylece Aiko's Choice çıkmış ortaya.

Ama bu kötü bir şey değil. Ne demişler bilirsiniz. Çalışıyorsa kurcalama. *Aiko's Choice* da çalışmaktan öte, tıkır tıkır işliyor maşallah. Ek olarak tüm karakterlerin seslendirmelerini yine aynı kişiler yapmış ki bu da ek paketin ayrı bir artısı. Müzikler de öncekilerin leziz bir karmasından oluşuyor.

### Move like water…

"Peki, yeni ne var o zaman?" diye sorduğunuzu duyar gibi oluyorum. Üç büyük, üç de küçük bölüm var efenim. Büyükten kastım kocaman yalnız, harbi büyük haritalar. Kısa olanlarsa hikâyeyi bağlama vazifesi gören basit bölümlerden ibaret. Ana bölümler her zamanki gibi ekstra görevler de içeriyor. Falanca karakterin filanca özelliğini şu kadar kere kullan, bütün samurayları öldür gibi gibi… Bunları başardığınızda da ekstra madalyalar elde ediyorsunuz. Bu da oyunun süresini nispeten uzatıyor.

Süre demişken, oyunu 5-6 saat içinde bitirenler olmuş. Ama en son baktığımda benim tik-taklarım 15 saate yaklaşmıştı. Tabii ben hiç alarm verdirtmeden, her şeyi yaparak ilerliyordum. Oyun süresi bence yeterli o yüzden. Darısı *Shadow Tactics 2*'nin başına.



- Özlediğimiz oynanış
- Büyük haritalar
- Seslendirmeler korunmuş



- Ara bölümler epey basit kalıyor
- Görece kısa oyun süresi

**8**




**Son Karar**

Shadow Tactics'i sevdiyseniz havada kapın. Yeni tanışacak olanlar için de güzel bir fırsat.

**TÜR:** Strateji | **YAPIM:** Mimimi Games | **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+







Hikâyeyi anlamak için bazı kısımları tekrar tekrar okuduğum doğrudur.

# GROWBOT

## Ufacık oyuna koskocaman lore sığdırmışlar...

ESER GÜVEN

LucasArts ve klasik macera denince akla elbette ilk olarak *Monkey Island*, *Fate of Atlantis*, *Day of the Tentacle* gibi klasikler geliyor ama bence Point and Click macera türünün o altın döneminin en özel oyunlarından biri *Loom*'du. Bobbin Threadbare ve onun örekesiyle nota çalarak yaptığı büyüler tür açısından müthiş bir yenilikti. Çocukken nota kombinasyonlarını yazdığım kağıdımı hala saklarım :)

*Growbot*'u oynamaya başladığımda da aynı *Loom*'da yaşadığıma benzer bir his yaşadım aslında. Böyle ucundan azıcık ama yine de bulmaca sistemine müziğin yedirilmiş olduğunu görmek çok hoşuma gitti. *Growbot*'ta bazı bulmacalarda büyü değil belki ama kalkan yapıyoruz ve bu kalkanları da çeşitli çiçeklerden öğrendiğimiz ses tonlarını doğru sırayla kullanarak meydana getiriyoruz. Bu tür bulmacalar tabii iyi de ses kulağı gerektiriyor ama zaten işin eğlenceli kısmı o.

Ya neyse, müziği bir kenara bırakayım şimdi. *Growbot* çok değişik bir macera oyunu. İlk bakışta *Machinarium* ve benzeri oyunlar gibi sanıyorsunuz ama işin içinde bolca diyalog var. Hatta oyunun öyle detaylı bir lore'u var ki ilk başlarda bir apışıp kalıyor insan. Hikâyenin temelinde uzay istasyonunu kurtarmak isteyen bir robot var ama o robot nasıl bilinçlenmiş, birbirinden farklı yaratıkların bu dünyada işleri ne? Hologramlar, ışık spraytları ve daha birçok detayın ardında neler yatıyor sorularının cevaplarını da keşfediyoruz bu yolculukta.

*Growbot*'un elle çizilmiş grafikleri cidden çok güzel ve inanmazsınız ama dinlendirici. Yani ortada aslında kötülerin de devrede olduğu bir hikâye var ama oyunu oynarken grafikler yüzünden hiç stres yapamıyor insan. Zaten şu sayfadaki görsellere bakınca bile insanı bir huzur kaplıyor; diğer türlü zaten tarif etmesi kolay değil.

Zor mu derseniz o noktada çok ikilemde kaldım açıkçası. Bulmacalarda ne istediğini anlamak bazen cidden zorluyor insanı, bir anlam veremiyorsunuz. Ama anladığınız anda da dünyanın en kolay çözülen bulmacalarına dönüşüyorlar. Yani bunu nasıl anlatayım bilemedim, oyun bulmacalarını anlatmakta başarılı değil deyip geçeyim en iyisi.

*Growbot* aslında kısacık bir macera oyunu, 3.5 saatte bitirmişim ben (ki bir ara başka işlere dalıp açık da unutmuştum sanırım). Öyle çok zamanımı almayan bir oyun oynayayım diyorsanız kesinlikle öneririm. Ama iyi derecede İngilizceniz yoksa oyunun arka plan hikâyesini anlamakta çok zorlanacağınızı da söyleyeyim. Başta da dedim ya, tipleri birbirine benzese de hikâyesini konuşma balonları veya grafiksel yollarla anlatan oyunlardan biri değil bu. Yine de fiyatını da düşünürsek macera oyunlarını sevenleri pek de üzmez, tam çıtır çerez bir oyun.




Yıldızgöbek acayip sevimli bir isim olmamış mı?



- Bulmacalarda müzik kullanımı keşke daha fazla olsun dediğim bir detay
- Oyunun sanat tasarımı farkını ortaya koyuyor
- Karakterler çok iyi bir hayal gücünün ürünü
- Arka plan hikayesinin dolu dolu olmasına özen göstermişler

−

- Bazı bulmacaları anlamak gerçekten çok zor
- Ama anlayınca da bulmacaları pek bir kolay canım
- Oyunun sonu biraz fazla hızlı gelişiyor

**7**




**Son Karar**

Sanki size biri botanik bir uzay istasyonunda geçen fantastik bir çocuk masalı anlatıyor ve siz de gözlerinizi kapatıp o masalın baş kahramanı olduğunuzu hayal ederken uyuyakalıyorsunuz. Öyle dingin ama bir o kadar da basit bir macera.

**TÜR:** Macera | **YAPIM:** Wabisabi Play | **DAĞITIM:** Application Systems Heidelberg | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (32 TL)


PS5 sürümü kadar stabil olmasa da nispeten sağlam bir port FF7R.





# FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

## Ooo, hoş geldiniz efendim! Nihayet PC'lere de teşrif ettiniz!

CAN ARABACI

Square Enix'in platformlara özel anlaşmalarının *birazcık* suyunu çıkartmış olan efsanesi nihayet asıl çıkışının iki yıl ardından PC'lere geldi. Ama tabii yanında kapı gibi yeni bir "exclusive" anlaşmayla birlikte, şimdilik Epic Store'a özel olarak geldi; gözleriniz Steam'i taramaya başladıysa boşuna yorulmayın yani. Veri madencileri bu anlaşmanın çok uzun sürmeyeceğini ve oyunun yakında Steam'e de gelebileceğine dair ipuçları yakalamışlar ama bakalım, oraya da ayrı bir özel versiyon ve anlaşmayla gelirse şaşırmam doğrusu…

Neyse, ne diyorduk? Final Fantasy VII Remake Intergrade. Böyle söyleyince ağız dolusu bir ismi var tabii. Final Fantasy VII Remake'in incelemesini 151 numaralı Oyungezer'de Ömer, Intergrade ve PS5 güncellemesini de 165. sayıda ben yapmıştım; o yüzden tutup da size sıfırdan Final Fantasy VII anlatmak yerine PC'deki performansına odaklanacağım daha çok.

### Evet, Wall Market kıyafetleri modu tabii ki var…

Yani, oyunun mod desteğinin başladığı gün Tifa, Aerith ve tabii ki de Cloud'un bütün oyunu Wall Market'teki kostümleriyle oynayabildiği modların pıt diye bitivermesi hiçbirimizi şaşırtmamıştır herhalde. Neyse ki saçma sapan sürüsüne bereket modu (McDonalds maskotu Sephiroth modu var ya, gözlerim kanadı!) aşmayı başarabilirseniz ilginç ve işe yarar modlara da ulaşabiliyorsunuz. Gönlünüzce modlamak için uğramanız gereken adres https://tinyurl.com/ogz171-ff7rmods

Öncelikle internette "TARİHİN EN KÖTÜ PORTU" falan şeklinde atıp tutan makalelere çok da kulak asmayın, zira kötü bir port değil kendisi. Bu kusursuz ya da çok iyi bir port olduğu anlamına da gelmiyor tabii. Özellikle CGI ara sahnelerde arada bir tekleme sorunu sürekli olmasa da var mesela. Böyle tam "Hehe, Midgar'ı ne güzel yapmışlar ya!", "Aerith'e bak ya, gerçek gibi!", "Veni veni venias" falan derken nadiren anlık tutukluk yaptığı oluyor. Onun dışında özellikle kalabalık mekanlarda bazı performans düşüşleri de gözlemledim. (Bilhassa Slums bölümünde) Ancak Square Enix'in bu noktada patladığı kısmı mod yapımcıları çoktan tamir etmiş durumda. Şimdiden bu ve daha nice sorunu şıp diye çözen tonla mod bulmak çok kolay; tabii yakın zamanda Square de bir yamayla bu










« Tekrar tekrar oynamaktan sıkıldığımdan değil de artık şu sahnenin devamını modernize bir şekilde görmesek mi ya? Nerede kaldı bu Part 2?




Buster Sword'üne sağlık Cloud kardeşim ama Tifa zaten tekmelerdi onu bıraksan...

soruna resmi şekilde el atarsa daha da iyi.

Bu saydıklarım dışındaysa pek bir sorunla karşılaşmadım doğrusunu isterseniz. Herhangi bir çökme, oyunun ilerleyişini tıkayan bug vs yoktu. Hatta en baştan hazırlığımı yapıp Dual Sense'imi kapıp başına oturmuş olsam da klavye + fare kontrollerini de hiç fena bulmadım. Özellikle fare tekeriyle ATB menüleri arasında gezmek ve sol tıkla istediğinizi seçmek, sağ tıkla iptal etmek falan beklediğimden çok daha rahat olmuş. Yine de konsolda 100+ saat oynadıktan sonra arada bir gamepad'in alıştığım dizilimini aradığımdan ona da başvurdum ama sıfırdan klavye + mouse'la başlarsanız da o şekilde oynatıyor kendini; içiniz rahat olsun.

Malum, PS5 bulup satın almak vahşi doğada tek boynuzlu atla karşılaşmaya eş değer hale gelmeye başladığından eğer Remake'in ikinci partına göz kırpan Yuffie'nin hikâyesi Intergrade'i oynayamadıysanız PC'ye gelen bu port bu eksiği kapatmak için bayağı güzel bir fırsat yaratıyor. Bu konuda en büyük problem (performans sorunlarından bile büyük hem de) oyunun Epic Store'daki satış fiyatı ne yazık ki. Fazlasıyla tuzlu olan 700 TL'lik fiyat etiketi birçoğumuzu güzel bir indirim ya da söylentiler doğruysa Steam'e yerel fiyatlandırmayla gelmesini beklemeye itecektir muhtemelen.



- Final Fantasy VII tecrübesi nihayet PC'ye taşındı
- Nefis görsellik
- Keyifli oynanış
- İçerisine Intergrade de dahil

−

- Grafik ayarları zayıf kalmış, dinamik çözünürlüğü kapatmak mümkün değil
- Çok sık olmasa da performans sorunları mevcut
- Epic Store fiyatı el yakıyor

**8.5**



**Son Karar**

PS5 versiyonu kadar kusursuz değil ama mod desteği sayesinde yakın gelecekte daha değerlenecektir.

**YAPIM:** Square Enix Business Division 1 | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 700 TL (Epic Store) | **YAŞ SINIRI:** 16





Bekledigimiz geliştirmeler nihayet oyuna eklenmiş!

# FATAL FRAME: MAIDEN OF THE BLACK WATER

## Çağa ayak uyduramamak...

EMRE SÜMER

*Fatal Frame* serisinin WiiU'ye özel son oyunu *Maiden of the Black Water*'ı konsolun satışlarının beklentilerin çok altında kalması üzerine oyunun kendisi de oldukça az sayıda üretildiği için çok az kişi oynayabilmiş, oyun da sessiz sedasız gelip geçmişti. Keza serinin bir takipçisi olarak ben de bu oyunu oynayamayanlar arasındaydım ki bu Remaster ile ilk kez deneyimleme şansı buldum. O yüzden bu inceleme WiiU versiyonu ile kıyaslamadan ziyade sıfırdan bir inceleme yazısı olacak.

FF5, konu ve konsept olarak serinin önceki oyunlarından pek de farklı değil (ki tabutuna en büyük çiviyi de bu tercih çakıyor ama buna ileride değineceğim). Gene gizemli ölümlerin ve intiharların yaşandığı bir bölge var; üç farklı baş karakterimizle bu bölgeye gidiyor, hayaletlerin fotoğraflarını çekerek onlarla savaşıyor ve olayların perde arkasını aydınlatmaya çalışıyoruz. Oyunun tasarım olarak önceki oyunlardan tek farkı sadece karakterlerin ve mekanların değişmiş olması -ki onlar da gene aynı kültürün ürünleri olduğu için çok da farklı hissettirmiyor açıkçası.

Lakin şunu belirteyim, *Fatal Frame* serisi ilk oyundan bu yana hep ufak tefek değişikliklerle taze hissettirmeye çalışan, gayet tutucu bir seriydi zaten. İlk oyunda ortaya çıkan hayaletlerin fotoğrafını çekerek savaşma fikri bombaydı; ikinci oyunla gerçekten korkunç bir öykü yazılıp ilk oyundaki eksikler kapatıldı. Üçüncü oyunda kendimizi güvende hissedeceğimizi sanacağımız evimizde bile hayaletler görmeye başladık. Dördüncü oyunda da Wiimote'u bir el feneri gibi kullanıp Wiimote'tan hayaletlerin sesini dinledik… Peki bu oyun öncekilerden farklı olarak ne sunuyor?

Oyunun orijinal WiiU versiyonunda Gamepad bir kamera gibi kullanılarak gibi savaşılabiliyordu fakat oyun modern konsollara aktarılırken elimizdeki joystick'lerle bu mümkün olmadığından bu özelliğe de veda ediyoruz. Fakat hakkını vereyim, serinin en rafine savaş moduna sahip oyun da bu. Yendiğimiz hayaletlere dokunarak hatıralarına yolculuk yapabilmek, makinenin açısını döndürerek resme birkaç portre birden sıkıştırmaya uğraşmak ya da her fotoğraf çektiğimizde çıkan ruh parçalarını tek karede yakalamaya çalışmak oyunun aksiyon kısmını renklendirmiş. Bunun haricinde oyunda gerçekten dişe dokunur bir geliştirme olmadığını en sıkı *Fatal Frame* hayranları bile inkâr edemeyecektir.

Ne var ki serinin bu tutuculuğu ilk kez oynayan biri için pek sıkıntı yaratmayacak olsa da benim gibi tüm seriyi oynamış biri için artık bayar hale geliyor. Keza ilk *Fatal Frame* oyununun 10. dakikasında ne yapıyorduysanız beşinci oyunun 15. saatinde de birebir aynı şeyi aynı yöntemler ve benzer mekanlarda yaparken buluyorsunuz kendinizi. En fenası da ilk oyundan bu yana süregelen sorunlar aynen devam ediyor. Misal, oyun öykü anlatımı adına artık taş devrinden kalma bir yöntem izliyor ve sürekli olarak sayfalar dolusu günlük okumanızı istiyor. Neredeyse her odada kimi zaman 20-25 sayfayı bulan günlükleri okuduğunuzu düşünün öyküyü tam olarak anlayabilmek için. Bu sürekli okuma seansı da oyunun akışını ciddi şekilde baltalıyor. Şahsen ben bir noktadan sonra günlükleri okumayı tamamen bıraktım yalan söylemeyeyim. Hayır okumakla derdim yok, fakat bir aksiyon-korku oyunun akışına feci şekilde ters bir seçim bu ve ilk oyundan beri aynı problem devam ediyor. Halbuki sinemada çok güzel bir ders vardır "anlatma, göster" diye.

Benzer şekilde oyunun bölümlere ayrılarak "Yuri gizemi aydınlatmak için Hakane Dağına doğru yola çıkar" gibi cümlelerle başlaması ya da bitmesi de beni hayrete düşürdü. Oyunun atmosferine bir katkıda bulunmuyorsa neler oldu-







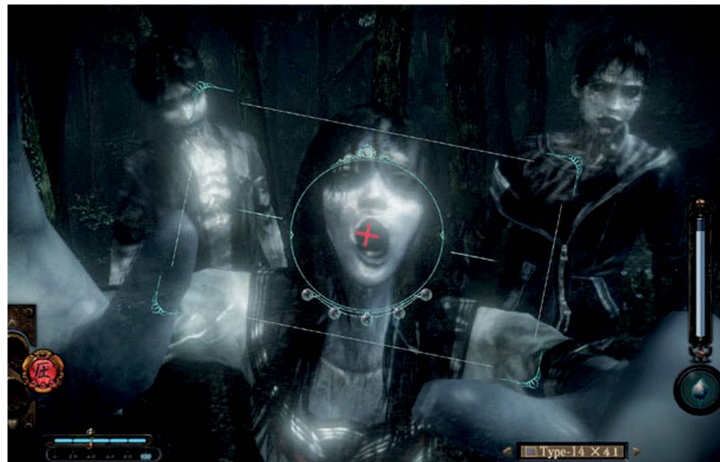
« Ona küçük sürprizler yapın...

ğunu oyuncuya ekrana yazarak anlatmak bir tercih değil, basbayağı tembellik maalesef. Ya da mesela bir boss savaşı bitiyor, 2-3 koridor boyunca dümdüz hiçbir şey olmadan yürüyoruz ve bölüm bitiyor. E o zaman savaş bitince bölümü de bitirsene kardeşim, bu amaçsız sekansları niye oynuyoruz? Anlayacağınız oyunun sinematik anlatım dilinde 5 oyundur ciddi sıkıntı var.

Bir diğer süregelen problem ise oyunun inanılmaz derecede tekrara bağlıyor olması. Dağ patikası, mağara, tapınak, tünel gibi farklı kısımlardan oluşan sabit bir harita oyun ilerledikçe ciddi şekilde baymaya başlıyor. Çünkü sürekli olarak aynı mekanlardan geçip, aynı hayalet türleriyle savaşıp, sayfalar dolusu günlük okuyup duruyoruz bir kısır döngü gibi. Oyunun tapınakta geçecek her sekansı için aynı uzun patikayı en baştan geçmeniz gerektiğini düşünün. Ya da başka bir örnek verecek olursam oyunun son boss'una gidiyorum. 3 tane boğulmuş kadın hayaleti saldırıyor, onları yeniyorum; azıcık ilerliyorum, birebir aynı üçlüden tekrar beliriyor. Tekrar savaşıyorum ve bu döngü niyeyse 4-5 kez daha tekrar edip duruyor. Böyle bir oyun tasarımı sizi ne korkutur ne de eğlendirir maalesef.

Fakat şunu tekrar vurgulamak isterim ki bu saydığım sıkıntıların büyük kısmı sadece seriye aşina kişileri rahatsız edecek şeyler. Keza bu oyun sayesinde seriyle ilk kez tanışan (ki bu oyundan keyif almak için önceki oyunları oynamanıza da gerek yok) biri hayaletlerin fotoğrafını çekmeyi ve Japon kültürü kökenli korku temasını, oyunun geçtiği mekanları ve dinamikleri hayli ilginç bulabilir; oyunun başında gayet eğlenceli saatler geçirebilir. Böyle bir tecrübeyi ilk kez yaşamakla 5. kez aynen tekrarlamak arasında ciddi hissiyat farkı var çünkü. Yoksa tek başına bir oyun olarak ele alırsanız şaheser olmasa da gayet eli yüzü düzgün bir korku oyunu *Maiden of the Black Water*.

Bence burada asıl değinilmesi gereken nokta şu: Koei Tecmo artık unutulmaya yüz tutan seriyi diriltmek istiyorsa ciddi değişiklikler yapıp portföyünü genişletmek zorunda. Atıyorum, yeni tecrübeler için korku teması Japon kültürünün dışına çıkabilir (düşünün, bir Japon kültürü delisi olarak ben diyorum artık bunu), hayaletlerle savaşmak için yeni silahlar ve yöntemler eklenebilir, vs. Bu gibi yeniliklerle seri kendini tazelemezse bir avuç hayranı dışında artık kimse de almaz zaten. Hele ki *Resident Evil* yeniden şahlanmış, *Silent Hill* ve *Dead Space* gibi ciddi rakipler de büyük geri dönüşler hazırlığındayken...






- Serinin savaş motoru en rafine oyunu
- Kendi başına ele alındığında fena oyun sayılmaz aslında
- Japon korku teması sevenler için birebir

—

- Anlatım dili taş devrinden kalma
- Oynanış inanılmaz şekilde tekrara bağlıyor
- Sürekli okuma sekansları akışı bozuyor

**6**




**Son Karar**

Türün hayranlarına hitap edebilir fakat çağın gerisinde kalmaya başladığı aşikâr

**TÜR:** Hayatta kalma / korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Koei Tecmo | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (166tl), PSN (379tl), Xbox (479tl)







# LAKE

## Tükkanı kapatıp Bodrum'a yerleşmek...

ANTON SEMCHENKO

Bağımsız oyun geliştiricileri bizi üzmeye, depresyona sokmaya ant içmiş sanki. Çıkan bağımsız oyunların %70'i ya korku oyunu ya da korku değillerse de derin sosyal mesajlar içeren veya hayatın zorluğunu anlatan, etik değerlerimizi sorgulamamıza ve kendimizden şüphe etmemize neden olan birbirinden kötü seçimlerle dolular. Hiç olmadı motor yeteneklerimizle dalga geçip zorluklarıyla saç baş yoldurmaya meyilliler.

Özellikle son iki yıldır çektiğimiz zorlukları düşününce üstüne bir de oyundaki problemlerle uğraşmak, kimin ölüp kimin yaşayacağına karar vermek zor gelebilir. Neticede gerçek dünyadaki problemlerden kaçmak için oyun oynuyoruz değil mi? Neyse ki son dönemde bazı bağımsız oyun geliştiricileri bunu hatırlamış, *The Artful Escape* ve bu sayfaların konusu Lake gibi pozitif enerjiyle dolu, cıvıl cıvıl oyunlar geliştirmişler.

### Her şey diploma mı canım?

Oyunda Meredith Weiss isimli, kırkına merdiven dayamış bir ablayı canlandırıyoruz. Meredith MIT'den mezun ve bilgisayar alanında kariyer yapmış, oldukça başarılı birisi. Büyüdüğü ve 22 yıl önce üniversiteye gitmek için ayrıldığı göl başındaki küçük kasabaya iki hafta boyunca posta servisinde çalışmak üzere dönüyor; biz de kendisine bu iki hafta boyunca eşlik ediyoruz. Kısa bir giriş ve eğitim bölümünden sonra kontrolü elimize alıp işe koyuluyoruz…

İş demişken öyle yoğun, stresli veya hızlı bir şey beklemeyin. Postacı arabasına biniyor ve postaları sakin sakin dağıtıyoruz. "Sakin" kelimesi önemli bu




Var bir hayalimiz...









## Ekran görüntülerinden göreceğiniz üzere oyunun Türkçe desteği de var.

noktada. Zira geliştirici acele etmeyip her şeyi yavaş yavaş yapmamızı istemiş. Arabamız görece yavaş ilerliyor ve karakterin iki yürüme hızı var: yavaş ve biraz daha yavaş. Oyun sizi zorla sakinleştirmeye çalışıyor anlayacağınız. "Dur, acele etme. Manzaranın tadını çıkar!" diyor. *(En son kargo dağıtmaya çalıştığımda BT'ler tarafından çamurun içinde sürüklenmiştim. Eminsin di mi bak? -Can)*

Posta ve kargoları dağıtırken kasaba halkıyla tanışıyor ve çocukluk arkadaşlarınızla karşılaşıyorsunuz. Diyaloglar esnasında seçim yapma şansınız oluyor. Bu seçimler de oyunun ikinci yarısını oluşturuyor. Tahmin edebileceğiniz gibi diyaloglar esnasında yaptığınız seçimler hikâyenin gidişatını ve oyunun sonunu etkiliyor. Ama oyun burada da gerilmenizi istemiyor. Hiçbir noktada sizi iki kötü seçenek arasında bırakmıyor veya biriyle konuştunuz diye kötü hissetmenize sebep olmuyor. Gördüğüm kadarıyla her şey tatlıya bağlanıyor ve neticede herkes mutlu oluyor.

Peki oyundaki her şey mi bu kadar sempatik, her şey mi bu kadar şirin? Evet, hemen hemen. Ama eleştirebileceğim konular var tabii.

### Az poligon çok iş

Lake *low poly* dediğimiz, düşük poligonlu bir görsel tarzı benimsemiş. Tabii ki bunun sebebi çok basit; minimum bütçeyle çok iş yapmak. Ancak görünen o ki bütçeleri buna bile tam yetmemiş. Tarzın kendisi fena değil ama özellikle animasyonların biraz daha cilaya ihtiyacı var.

Arabaya binerken ve arabadan inerken animasyon yok mesela. Kamera bir saniyeliğine kararıyor ve Meredith'i

## Negatif

Yazıda bağımsız oyunların çoğunlukla negatif olduklarından bahsettim. Durum bir tek bağımsız oyunlar için geçerli değil tabii; AAA dünyası da çok farklı değil. Olay sonunda tatlıya bağlansa da hep bir savaş, bir çekişme olur mutlaka. Ama bunun için oyun dünyasını suçlamıyorum. Yapılan araştırmalara göre negatif haberler pozitif haberlere göre yaklaşık altı kat daha hızlı yayılır ve okunurmuş. Benzer şekilde sırtını çekişmelere, savaşlara ve negatif duygulara dayamış oyunların daha fazla sattığını düşünüyorum. Üstelik insanları korkutmak veya üzmek, sevindirmekten ve mutlu etmekten daha kolaydır her zaman.

Bu yüzden *Lake* gibi, *The Artful Escape* gibi oyunları sevin. Onlara hak ettikleri değeri (en azından bir şans) verin ki daha fazla oyun geliştiricisi bizi mutlu etmeye çalışsın.







Teşekkürler Frank!

inmiş veya binmiş halde buluyoruz. Bu kısım bana batmadı açıkçası ama aynı durum diyaloglar esnasında da mevcut. Karakterler pozlarını değiştireceği zaman kamera aynı şekilde bir saniyeliğine kararıyor.

Bu anlarda ister istemez oyundan kopup durdum. Kafam oyun geliştirme sürecine, bu kararın nasıl alındığına falan gitti. Muhtemelen sürecin başında animasyonları çok daha farklı hayal etmişti geliştiriciler. Ancak bir noktada belki de bütçeleri azalmış veya oyunun çıkış tarihi yaklaşmıştı. Çıkış tarihini ileriye almak istemiş de olabilirler; hatta bütçeleri bile olabilir bunun için. Ama yayıncı ile imzaladıkları anlaşma yüzünden o ilk karar verdikleri tarihte çıkarmak zorunda kalmış olabilirler. Böyle bir senaryoda bu animasyonları kısmak da en mantıklı çözüm olmuştur tabii. Ha? Ne diyorduk? Neredeydik? *Lake* mi? He inceleme. Tamam... *(İncelemeden de kopup gittin Anton… Geri gel Anton! -Can)*

Animasyonların yanı sıra görsel olarak biraz daha etkileyici olmasını beklerdim böyle bir oyunun. Grafikler iş görse de hiçbir zaman "Ohaa! Manzaraya baaaak!" diyerek aracımı durdurmadım mesela. Bir aksiyon oyunu veya hikâye ağırlıklı bir oyun olsa bu kadar batmazdı bu durum. Ama *Lake*'in bütün olayı sakin sakin manzara izlemek olduğu için biraz üzdü.

## Bizim gençliğimizde tek bir kanal vardı!

Bütçenin veya zamanın yetmediği bir başka konu da radyo olmuş. Oyunda tek bir kanal var. Kötü bir şey değil tabii bu. GTA oynarken bile genelde favori tek bir kanalım olur ve hep onu dinlerim. Ama burada ne müzik çeşitliği var ne de sürekli konuşan bir DJ. Yani teknik olarak sürekli farklı parçalar çalıyor olabilir ancak hepsi aynı sanatçının aynı tarzda yaptığı, birbirine çok benzeyen sakin müzikler. Altı yedi saatlik oyun süresi boyunca çok sıkmıyor neyse ki. Yine de daha fazla çeşit olsaymış çok daha güzel olacakmış.

Geliştiriciler de bunun farkında gibi görünüyor. Radyonun DJ'iyle karşılaştığımızda çalma listesinin çok dar olduğunu ve genişletmek istediğini söylüyor. Çalma listesinin yanı sıra DJ'in kendisi de neredeyse hiç konuşmuyor. Güne başladığımızda bir iki kısa yorum yapıp hava durumundan bahsediyor sadece.

Yazıyı pozitif bir yorum ile bitirmek adına oyunda Türkçe dil desteğinin ve






« Al Pacinov'un Tsarface'i gibi bir klasiği kim unutabilir ki?




Ah, Death Stranding'te de şöyle bir kamyonumuz olsaydı...




## Bazen sakin ve stres attıran oyunlara da ihtiyaç var...

bir demosunun olduğunu belirteyim. Son dönemde oynadığım hemen hemen her oyunda bu iki özelliğin olması beni çok sevindiriyor açıkçası. Sonunda oyun dünyası Türk oyuncularını ciddiye almaya başlamış belli ki. Umarım bu durum yakın gelecekte elimizde olmayan sebeplerden ötürü değişmez.

*Lake* herkesin her zaman seveceği bir oyun değil kesinlikle. Ama biraz rahatlamak ve sakin bir hafta sonu geçirmek isterseniz kendisine şans verin derim. Yok ben ortalığı birbirine katmadan, vurup kırmadan rahatlayamam diyorsanız da uzak durun. Hem mis gibi (?!) *GTA Trilogy* çıkmış işte, gidin onu oynayın.



- Germeyen hikâye ve seçimler
- Hoş karakterler
- Güzel manzaralar
- Sakin oynanış



- Animasyonlar eh işte
- Görseller biraz daha iyi olabilirdi
- Az sayıda müzik
- DJ çok az konuşuyor

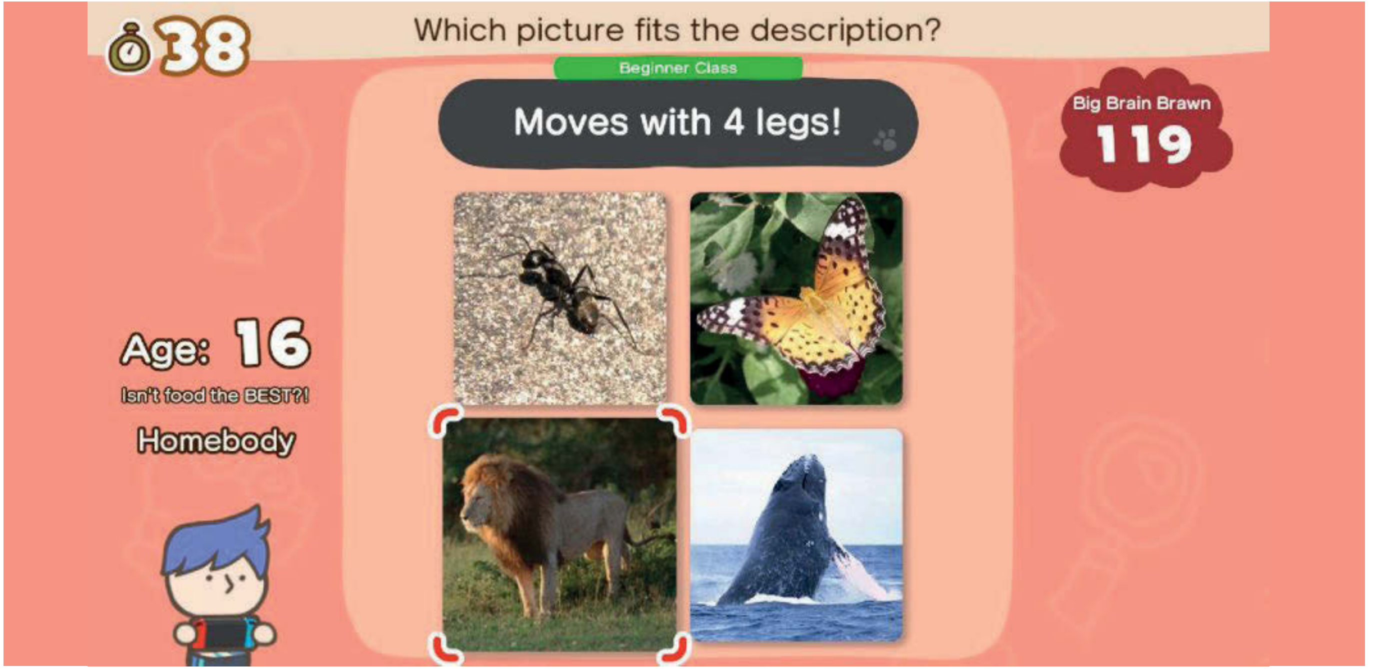
**7**



### Son Karar

**Herkese göre olmasa da sakin bir hafta sonu geçirip rahatlamak isteyenler göz atabilir**

**TÜR:** Macera | **YAPIM:** Gaminous | **DAĞITIM:** Whitethorn Digital
**DİJİTAL İNDİRME:** Steam (32 TL), Epic (33 TL), Microsoft Store (56.25 TL) | **YAŞ SINIRI:** 16

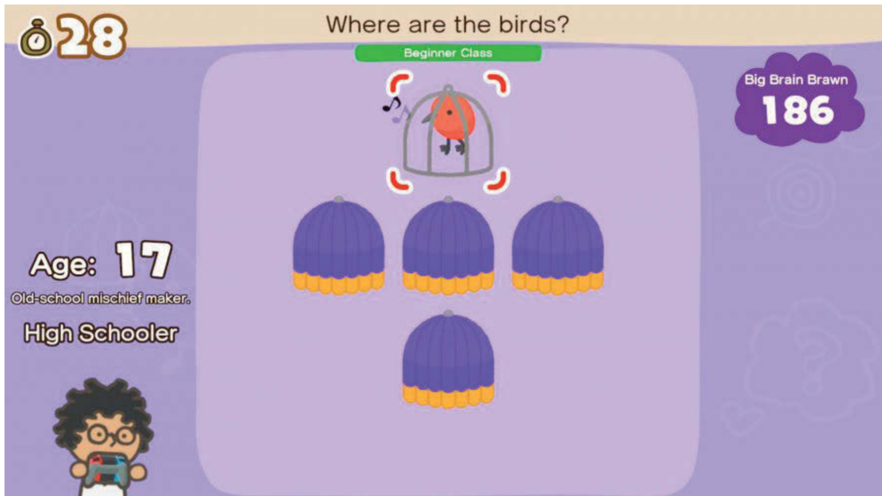



# BIG BRAIN ACADEMY: BRAIN VS BRAIN

## Ben robot değilim!

ALİ SEZGİN

Bundan yüz yıl kadar önce Nintendo DS'e çıkan Dr. Kawashima's Brain Training'in çok basit bir vaadi vardı. Hem oyuncuların hem de velilerinin günde 5-10 dakika kullanarak zihinlerini zinde tutmalarını sağlayacak bir ürün sunmak. Brain Training döneminde fazlasıyla başarılı oldu. Bana göre bunun nedeni cep telefonlarının bu kadar güçlenmediği farklı bir dönemde var olmasıydı. Düşünün ki hyper casual oyunlar, Candy Crush'lar ve adını bilmediğim nice vakit tuzağı oyun henüz keşfedilmemişti bile. Sıkılınca ele alınacak bir telefon bile doğru dürüst yokken, Nintendo DS ile beyin çalıştırmak kulağa gerçekten harika geliyor. Peki ya bugün? Cep telefonumu elime alıp 2 dakika uğraştığımda bile onlarca zekâ oyunu bulabiliyorken, Big Brain Academy'nin Brain vs Brain'i gerçekten bize sürükleyici bir deneyim sunabilir mi?

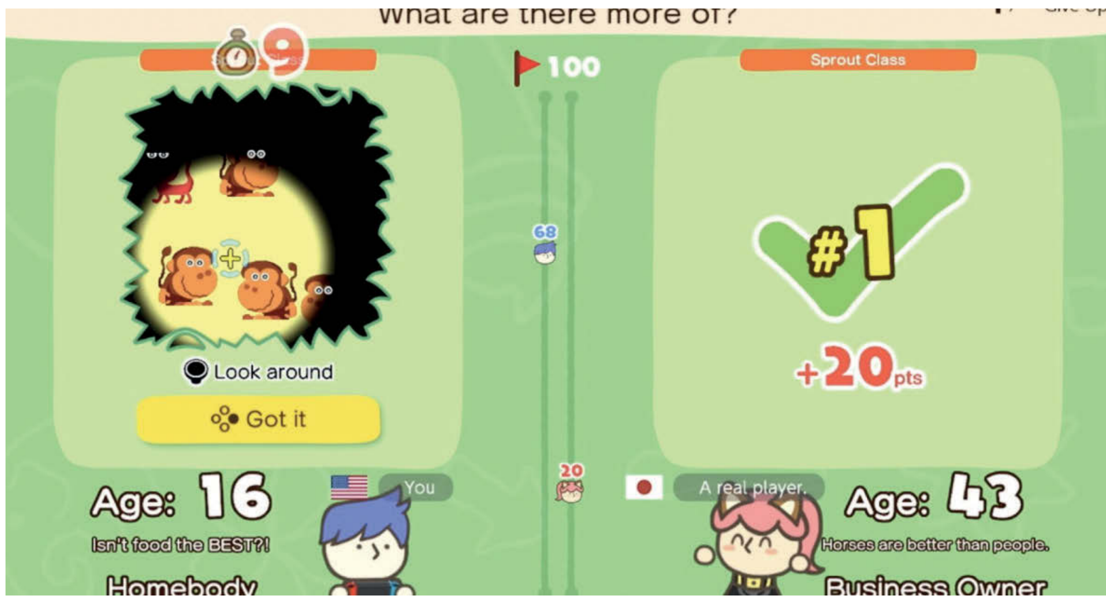


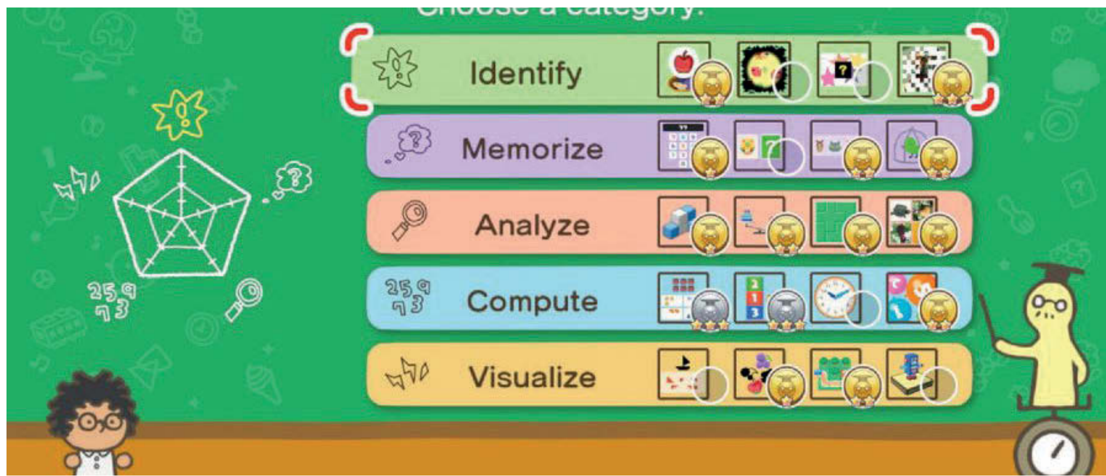

Yer değiştiren kafesleri takip edebilmek önemli. Bunun zekâmla ne alakası var bilmiyorum ama...

Big Brain Academy pek çok yönden yıllar önce Nintendo DS'e çıkan ana oyunu andırıyor. Zaten neden andırmasın ki? Oyunlar ve teknoloji gelişmiş olsa da insan beynini eğitme yolları henüz fazla değişmedi. O zamanki oyunda hangi başlıklar olduğunu hatırlayamasam da Brain vs Brain'deki hafıza, analiz, tanımlama, hesaplama ve görselleştirme başlıklarından çok daha farklı sonuçlar olacağını sanmıyorum. Her başlığın içinde farklı oyunlar var ve bu oyunlar siz onlarda başarılı oldukça zorlaşıyorlar. İlkokul seviyesinde başlayan yarışmalar başlarda oyuncuya kolay gelse de üniversite ve üstü seviyelerde beynimin gerçekten yetmediğini hissettiğim anlar oldu. Bunlar elbette soruların zorluğuna ek olarak gelen zaman kısıtlamasına da bakıyor. Çünkü bu süre temalı oyunlarda cevap vermek kadar bunu olabildiğince çabuk yapmak da fark yaratabiliyor.

## İşlemci dayandı ama beyin eridi

Her kategorinin oyunları farklı ve oynarken beyninizin bir başka kısmını yaktığınızı fark ediyorsunuz. Tanımlama kısmında gölge şekillerde neyin eksik olduğunu sorgulayabiliyor veya analiz yaparken hayvanları karşılaştırıp çeşitli özelliklerini gözden geçirebiliyorsunuz. Bu oyunlar genel olarak eğlenceli olsalar da biraz da yapılarından olsa gerek bana Google'ın şu insan olduğunu kanıtlama




» Maymun sayarak zeki olunsaydı hayvanat bahçelerini dâhiler yönetirdi.

testlerini hatırlattılar. Hangisi memeli hayvandır diye önüme robotlar, ördekler ve helikopterler koyuyorsan ben de ister istemez bir internet sitesine girmeye çalıştığımı düşünüyorum elbette. Neyse ki her kategori böyle sıkıcı değil. Oyunların çoğu oynaması rahat ürünler ve zorlaştıklarında da oyuncuyu yabancılaştırmıyorlar. Daha da önemlisi oyuncuya kendisini iyi hissettirmek konusunda da başarılılar. Beyni geliştirmek falan hikâye, bence Big Brain benzeri oyunların amacı insanlara kendilerini zeki hissettirmek, oyuncuların % kaçını geçebildiklerini göstermek ve gerekirse onları birbirine kırdırmak.

Eğer Big Brain oynayacak arkadaşınız yoksa internet üzerinden diğer oyuncuların oynanış kayıtlarıyla kapışabiliyor veya onlara meydan okuyabiliyorsunuz. Bu Covid zamanı insan görebilen şanslı azınlıktansanız kafa kafaya oynamak gayet zevkli. Oyunları gerek joyconlar'la gerekse de dokunmatik ekranla oynamak gayet basit ve neredeyse minimal oranda etkileşim becerisi gerekiyor. Eğer rakibiniz gazetedeki bulmacaları çözebiliyorsa büyük oranda bu oyunları da oynayabilecektir. Oynadığım kimseyle Brain vs Brain'e 15 dakikadan fazla dayanamadım çünkü hem yorucular hem de basitlik bir noktadan sonra oyunun sunduğu heyecan ve beklentileri de kısıtlamış oluyor. Acaba şimdi ne gelecek ne olacak diye düşünürken, bir önceki bulmacanın farklı bir şekilde paketlenmiş halini görmek çok da hoş bir duygu sayılmaz.

Big Brain Academy: Brain vs Brain pek çok yönden beklentilerimin üstüne çıkmış olsa da ben özellikle benzerleri telefonda rahatlıkla oynanabilecek oyunları satabilmek için çok oyunculu içerikten daha fazla gerektiğini düşünüyorum. İçinde kötü diyebileceğim neredeyse hiçbir şey yok. Buna rağmen yaptığı her şeyi gayet ortalama bir şekilde yapıyor ve bu yüzden bir olmazsa olmaz olamıyor.

Eğer çocuğunuzun oynadığı oyunlar konusunda endişeliyseniz veya "çocuğun oyun oynaya oynaya aptal olacağı" gibi irrasyonel korkulara sahipseniz Big Brain Academy kötü bir tercih olmayabilir. Çocuğunuzun daha zeki olacağını sanmıyorum ama bu oyunu oynayarak mevcut halinden daha da aptallaşamayacağı da bir gerçek.

**TÜR:** Bulmaca | **YAPIM/DAĞITIM:** Nintendo | **KUTULU FİYATI:** 649 TL
**DİJİTAL İNDİRME:** 30$ (Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 16+



- Kendimi zeki hissettiğim bolca bulmaca var
- Karşılıklı oynama seçenekleri güzel
- Espirli bulmacalar ve düzgün artan zorluk seviyesi



- Kendimi aptal hissettiğim de bolca bulmaca var
- Bir mobil oyunun bir tık ötesinde hisettiriyor.

**6.5**




**Son Karar**

Big Brain Academy oynarken beynim gelişti mi bilmiyorum ama artık kimsenin robot olduğumdan şüphe duymayacağına eminim.



# THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: HOUSE OF ASHES

## Sümer korkusu sevmeyen bizden değildir!

ESER GÜVEN

Benim Supermassive Games oyunlarıyla adeta bir aşk-nefret ilişkim var; inişli çıkışlı, tümsekli, yokuşlu. Hayranlıkla sıkılmışlık arasında gidip geliyorum bazen. Kendileriyle ilk defa *Until Dawn* sayesinde tanışmış ve hayran kalmıştım mesela. O zamanlar bende PS4 yoktu, sırf bu oyunu oynamak için bir Bursa'ya gittiğimde Erce'nin PS4'üne çökmüştüm. Bir hafta sonunda bir kez ben bitirdim, Erce'yle Bahar verdiğim kararlara karışıp durdu; bir kez de Bahar bitirdi, Erce'yle ben karışıp durduk, kızın elini ayağına dolaştırdık, olmayacak yerlerde hata yaptırdık. Ama yine de en çok kişiyi o kurtardı her nasılsa.

Sonra benim de PS4'üm oldu ve tüm kupalarını alıncaya kadar oynadım. Yani *The Dark Pictures* antolojisini duymanın bendeki etkisi çok farklı oldu dostlar ama o etki *Man of Medan*'ı oynayınca yerini "Bu muydu yani?" sorusuna bıraktı. *Man of Medan* bence çok ortalama bir oyundu, karakterleri de öyle pek ilgi çekici değildi bana göre. İkinci oyun *Little Hope* ile biraz toparladılar, QTE öncesinde haber vermek gibi enteresan şeyler yaptılar. Will Poulter de son derece iyi iş çıkardı, ama hâlâ daha bir şey eksikti: Tekinsizlik ve korku öğesi.

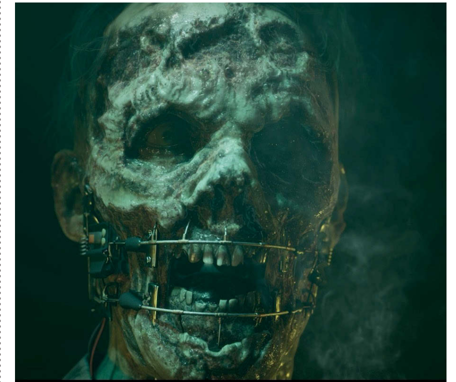
İşte o eksiklerin tamamlandığı oyuna biz halk arasında *House of Ashes* diyoruz.

### Pazuzu sarması yaptım oğlum, yer misin?

Sümer mitolojisi benim oldum olası ilgimi çekmiştir. Tanrıları da Lamashtu ve Pazuzu gibi şeytanları da çok çeşitlidir. Hatta Necronomicon içerisinde birçok Sümer metni barındırır, Cthulhu mitosundaki eski tanrıları dünyaya çağırmanın yolu çoğunlukla Sümerce bilmekten geçer. *House of Ashes* bu mitolojiyi sevenleri bir kere daha baştan ihya ediyor. Sonuçta ortada Sümerlerin yeraltı dünyası, ölülerin yaşadığı yer Kur var; içerisinde ölümlüleri yeraltı dünyasına çeken iblisler Gallu'lar var, dev Pazuzu heykelleri… Tüm bunlar bu oyunun korku öğesini ortaya çıkarak unsurlar ve *House of Ashes* hayatta kalma dürtüsünü tetikleyen tehlikeleri sürükleyici bir hikâye içine güzelce yediriyor.

Yıl M.Ö. 2231. Akadlar ve Gutilerin savaş halinde olduğu bu dönemde bir Guti olan *Kurum*, bir Akad olan *Balathu* tarafından kurban edilmekten son anda kurtuluyor. *Kurum* ve *Balathu* isimleri önemli, yoksa zaten anlatmaya buradan başlamazdım. O dönemde Akadların başındaki hükümdar Naram-Sin (gerçek kişilik) tanrıları kendi yanlarına çekmek için kurbanlar verilmesini savunan ve her fırsatta bunu yapan bir herif. Yine öyle kurban peşindeyken işler ters gidiyor, güneş tutulmasının başlamasıyla birlikte tapınağın derinliklerinde kötü bir şey uyanıyor. O kaos ortamında Balathu ve Kurum taht odasında karşı karşıya geliyor ve ölümün pençesinden kaçabilmek için aralarındaki husumeti unutup birlik oluyorlar. Ancak yaratıkların saldırısından kurtulamadıklarını görüyoruz…

…ve hop yakın geçmişe, Saddam dönemine geliyoruz.



### The Devil In Me

Dark Pictures Anthology'nin dördüncü, birinci sezonun ise son oyunu The Devil In Me olacak. Oyunun sonunda izlediğimiz ufak fragmanda bir adamın 'katil olmanın ne anlama geldiğini' açıkladığını duyuyoruz. Kendisini bir sanatçı olarak adlandıran bu adam "Hayatın akan kanlar eşliğinde vücudu terk etmesini izlemek, gözlerindeki korkuyu görmek, yalvardıklarını duymak… işte bu gerçek sanat" diyor. Bu bölümün başrolünde İrlandalı aktris Jessie Buckley yer alacak.







Merhaba ölümlü, korkma, biz dostuz

## Bir diktatör geçti o topraklardan

Irak'taki bir Amerikan askeri birliğinde görev yapan Yarbay Eric Edmund King, CIA'de görev yapan karısı Rachel King, Rachel'ın gizli sevgilisi Çavuş Nicholas Kay, Teğmen Jason Kolchek ve birkaç asker daha. Bir istihbarat üzerine kahramanlarımız Saddam'ın gizli kimyasal silahlarının saklandığı yere baskın yapıyor ve avuçlarını yalıyorlar. Burası aslında yeraltı dünyasına açılan bir geçit; öyle bir geçit ki bu dünyada bundan binlerce yıl önce kurbanlar verilmiş ve bir güneş tutulması sırasında şeytanlar prangalarından kurtulmuş. Gerisi tüm Supermassive oyunlarından alışık olduğumuz üzere sürekli farklı bir karakterle oynadığımız bölümler izlediğimiz, kimi karakteri erkenden kazara öldürüp kaybettiğimiz, kimilerinin ilişkilerine karıştığımız, ensemizde şeytanların nefesini hissederken bir yandan toplanabilirlerin peşine düştüğümüz bir oyun işte.

Bu sefer oyunda beş oynanabilir karakter var; yukarıda saydığım Amerikalılara ek olarak bir de Iraklı Salim Othman'ı oynuyoruz. Yine bolca QTE, yine bolca ölüm, "Ama, ama, ama, o karakter ölmesin" diye bolca bölüme baştan başlama eşliğinde devam eden *House of Ashes*, Supermassive'in Until Dawn'dan beri geliştirdiği en korkulu oyun olmuş diyebilirim. Bir kere QTE sahneleri öncekilere göre daha başarılı geldi bana, karar verme anlarının da çoğu insanı ciddi biçimde ikilemde bırakan ve "diğer seçeneği seçsem ne olacaktı acaba" diye içini kemiren cinsten olmuş. Bu tür oyunların zaten tekrarlanabilirlikleri yüksek ama ilk iki oyunu tekrarlamak içimden gelmemişti, bunda ise yerimde duramadım.

## Bir aşk hikâyesi olarak House of Ashes

House of Ashes 'aptal' bir oyun değil. İşlediği konu her ne kadar fantastik olsa da satır aralarını okumayı becerenler için Amerika'nın Irak Savaşı'ndaki rolüne dair güzel tespitler var. Karakterlerin birbirleri arasındaki ilişkileri, çekişmeleri ve çekememezlikleri oldukça iyi tasarlanmış; iplerin elinizde olduğu türden bir aşk kısmı bile mevcut ama bu hikâye içerisinde sırıtmayan, aksine iyi yedirilmiş biçimde çıkıyor karşımıza.

Ben oyunun Ahlak Pusulası kısmının yeni halini de beğendim, pusula mantığından sıyrılıp *Until Dawn*'ın o nefis kelebek etkisini andıran biçimde bu sefer karga teması kullanılmış. House of Ashes'ın önceki oyunlardan farklı olduğunu hissettirmek için bu tür detayları da atlamamış geliştirici ekip. Ayrıca sabit kameralar yerine 360 derece kameraya geçilmiş olması da değişik bir tasarım tercihi olmuş. Ben sabit kameraların yerine göre gerilime büyük katkısı olduğunu düşünüyorum ama bu yeni sistemi de beğendim.

Tabii ki Doğu cephesinde her şey yolunda da diyemeyiz. Özellikle de başlarda işin güzel aksiyon kısmına gelene kadar iyi bir miktar süre geçiyor ve eğer insan ilişkilerini umursamayanlardansanız bu kısımlar sizi ister istemez sıkacaktır. Yeraltı dünyasındaki dar koridorlarda kameranın da çok iyi bir iş çıkaramadığını söylemem lazım. Etraf zaten yeterince karanlık, zaten yeterince klostrofobik, bir de karakterimiz ekranın büyük kısmı kaplayınca görüş açısı epey bir azalıyor. Bir de ben hızlıca nişan almalı kısımları pek beğenemiyorum, sonuçta gamepad ile oynarken farenin o hızı olmuyor hiçbir zaman.

*House of Ashes* sonuç olarak verdiği hissiyat bakımından *Until Dawn*'a en çok yaklaşan oyun olmuş. Ha yine bazı modellemelerde duyguyu tam verememe, bir kütüklük falan hâkim ama grafiksel açıdan da öncekilere göre daha başarılı buldum ben. Antolojinin bundan sonraki bölümlerinde de bu artan grafiği sürdürebilirlerse ilk iki oyunu unutmaya da hazırım, buradan saygıyla beyan ederim.



- Bu sefer karakter kadrosu son derece başarılı
- Korku öğeleri oldukça yerinde kullanılmış, yaratıkların tasarımları güzel
- Oyuncuların sergilediği performans harika
- QTE bakımından erişilebilirliğin artırılması iyi olmuş
- Yeraltı dünyasının iç sıkıcılığı başarıyla yansıtılıyor

**—**

- Yüz animasyonları ve modellemelerde hala sıkıntılar mevcut
- Başlangıcı biraz yavaş
- QTE anları dışında haliyle pek bir aksiyon yok
- Diyalog seçenekleri her zaman tam olarak anlaşılır değil

**8**




**Son Karar**

House of Ashes antolojinin gelecek oyunlarına da umutla bakmama sebep oldu. Aksiyonlu korku öğesini biraz daha ön plana çıkaran hikayeler Supermassive'e çok daha fazla yakışıyor.

**TÜR:** İnteraktif Dram/Korku | **YAPIM:** Supermassive Games | **DAĞITIM:** Bandai Namco Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (149 TL)




# GTFO™

## LEFT_4_DEAD'İN_DARK SOU...

> 
> ANTON_SEMCHENKO

İlk *Left 4 Dead*'i duyduğumda çok heyecanlanmıştım. *Resident Evil gibi ama FPS ve co-op* fikri kulağa çok eğlenceli geliyordu. Ama gel gör ki aradığımı bulamamıştım. Gelene geçene kafa göz daldığımız, takım çalışmasının çok da önemli olmadığı bir oyun olduğunu fark edince hevesim kaçtı. Sonrasında sevmeye çalışsam da bu konsept beni hiçbir zaman sarmadı ve bir daha dört kişilik co-op oyunlarına bakmadım. Taa ki Serpil abladan "Kopenhag'a, basın etkinliğine gitmek isteyen var mı?" mesajı gelene kadar.

Kopenhag ziyareti bir yana, *GTFO* ile tanıştığım için çok mutluyum. Yıllar önce *Left 4 Dead*'den beklediğimi bu oyunda bulabildim çünkü!

Ölmek var, sıkmak yok!

Uzaktan bakınca GTFO'nun benzerlerinden çok farkı yok. Dört kişi bolca canavarın olduğu bölüme başlıyoruz, amacımız belli görevleri yaparak sona ulaşmak. Ancak bildiğiniz gibi L4D benzeri oyunlarda taktik maktik yok, bam bam bam diye ilerliyoruz; gözümüzün takım arkadaşlarımızın üzerinde olması ve sıkıştıklarında onları kurtarmamız yeterli. Bunu *GTFO*'da yapmaya kalkarsanız ikinci odadan sonra merminiz bitecek ve üçüncü odada dayağınızı yiyeceksiniz.



## RUNDOWN #6

GTFO'nun keşfetmesi uzun süren zor bölümler isteyen bir topluluğu var. Zaten bütün oyun da bunu vadediyor. Peki PvE bir oyunda aynı bölümleri en fazla kaç kere oynayabilirsiniz? Her şeyi keşfettikten sonra ne yapacaksınız? Bir iki ay kadar bekleyeceksiniz. Oyunun bölümleri bir iki ayda bir değişiyor çünkü. Bakın yenileri ekleniyor veya güncelleniyor demiyorum. Tamamen değişiyor. Oyunu açınca sol üst köşede RUNDOWN numarası da bunun kaçıncı bölüm seti olduğunu gösteriyor. Ve hayır, eski bölümleri oynamanızın bir yolu yok. Birkaç ayda bir girip oyunu baştan keşfetmeniz gerekiyor yani.

*GTFO* oldukça sert bir hayatta kalma oyunu, öyle haldır haldır dalamıyorsunuz. Birkaç istisna haricinde yeni girdiğiniz odalardaki düşmanlar uyur halde oluyor. Çok ses çıkarırsanız uyanıp ağız burun dalıyorlar. Uyandırmadan yanlarına sessizce yaklaşmanız ve pıçağı takmanız lazım. Bazı durumlarda yan yana iki tane düşman olabiliyor, o zaman da aynı şeyi ekip arkadaşınızla koordine bir şekilde yapmanız gerekiyor ki ikincisi uyanmasın. Oyun büyük ölçüde bu şekilde ilerliyor.

Sessiz kısımlar haricinde bir de düşmanların üzerimize dalga dalga geldiği yerler var ki cephaneyi tam olarak buralarda kullanmak üzere saklıyorsunuz. Bunlar bir kapının açılmasını beklediğiniz kısımlar. Buralarda sadece kapının açılmasını beklemiyorsunuz, aynı zamanda yerde rastgele çıkan noktalarda belli bir süre durmaya çalışıyorsunuz.

Ağasının kızına laf edilmiş aşiret misali üzerinize gelen sürüyü savuşturmaya çalışırken bir yandan duracağınız yeri görmek ve arkadaşlarınızı vurmamaya çalışmak oldukça zorlayıcı olabiliyor. Bir de en son kayıt noktasından yirmi dakika önce geçmişseniz alarmı çalıştıracak o düğmeye basasınız gelmiyor hiç. "Basıyorum bak!" derken takım arkadaşlarınızın itiraz etmesini ve daha güzel bir alternatif önermesini beliyorsunuz ama nafile. Yapabileceğiniz tek şey kapılara mayınlar döşeyip alarmı devre dışı bırakacak kadar hayatta kalabileceğinizi umut etmek.

Çok güzel de olay nedir? Ne işimiz var bu Dark Souls'tan fırlamış Umbrella çakması laboratuvarlarda? İnanın ki ben de bilmiyorum. İlerlemenin yanı sıra hikâyeyi öğrenmek için de çabalamanızı istiyor oyun. Arada bir megafondan birileri size bir şeyler anlatıyor ama genel olarak olan biteni terminallerden bulduğunuz mesajlardan ve ses kayıtlarından buluyorsunuz. Ancak kişisel merakınızı gidermek adına dört kişiyi bekletmek hoş olmuyor pek, o yüzden bunları görmezden geliyorsunuz çoğu zaman.

## Yok mu bilgisayardan anlayan birisi?

Terminal demişken çok faydalı aletler bunlar. Kendilerini kullanarak bulmanız gereken eşyalar hakkında bilgi alabildiğiniz gibi bölümdeki kaynakları da bu terminaller sayesinde keşfetmeniz mümkün. Eğer eşya terminalin bulunduğu bölgedeyse de PING ESYA_ADI_NUMARASI diyerek etiketleyebiliyorsunuz. Evet, terminal derken bildiğiniz DOS komut satırı gibi bir şeyi kastediyorum.

Sanırım ilk şikâyetim de bu terminallerle ilgili olacak. Buna neden basit bir programlama dili eklemediniz sayın



GTFO DERKEN, VALLAHİ SİZE DEMİYORUZ SEVGİLİ OKUR. OYUNUN ADI BÖYLE...



Among us?!



# KOPENHAG MACERASI

Basın etkinliği düzenlemek tam bir mini çakallık. Şikâyet ettiğimden değil tabii. Pişman değilim, yine olsa yine giderim! Ancak incelemeyi okuyanların, güvenip oyunu satın alacakların bunu bilmesinde fayda var.

Teknik olarak hiç kimse bunu yüksek not ve olumlu inceleme karşılığında yapmıyor. Hatta bir firma basın etkinliği düzenliyorsa büyük ihtimalle oyununa çok güveniyordur. Neticede binlerce dolar verip basın mensuplarının yol ve otel paralarını karşılamasalar da o inceleme yazılacak. Üstelik yazar oyunu beğenmezse kötü bir inceleme için binlerce dolar harcamış olacaksın.

Öte yandan yazarın bütün masrafları karşılanıyor, oyunu oynamadan önce ekiple tanışıyor, güzel restoranlarda yemekler yiyor derken oyuna karşı pozitif bir ön yargı oluşmaya başlıyor. Her ne kadar inceleme yazarken objektif davrandığımı ve bu etkinlikten bağımsız olarak oyunu sevdiğimi düşünsem de açık adına sizlerle tecrübelerimi paylaşmak istiyorum.

**Gün -1: Davet**

Serpil abla "Kopenhag'a gitmek isteyen var mı?" dediği anda atlamıştım teklifin üzerine ancak kafamda bir soru işareti vardı: Bu iş bana kaça patlayacaktı? Evet bütün masraflarımın karşılanacağını düşünemedim.

**Gün 0: Hazırlık**

10 Chambers benimle iletişime geçti ve pasaport bilgilerimi istedi. Her şeyi verdim, her şey güzel güzel ayarlandı. Derken yolculuktan önceki gün aklıma biletleri kontrol etmek geldi. Tabii ki soy ismim yanlış yazılmıştı. Akşam 10'da kapanan müşteri hizmetlerini üç kere aradıktan sonra 9:55'te hatayı düzeltmeyi başardım.

**Gün 1: Yolculuk ve Yemek**

Başaramamışım. Neyse ki tek harf olduğu için görevliler durumu dert etmedi. Her bilet gösterdiğim insana




durumu anlatmak biraz canımı sıktı sadece.

Kopenhag havaalanında fark ettiğim ilk şey bedava Starbucks standı. Aha dedim, medeniyete geldim! Ama ne yazık ki beleş Starbucks da olsa durup bedava kahve içecek vaktim yoktu çünkü şoförüm beni bekliyordu. Evet, hayatımda ilk defa havaalanında beni bekleyen bir "şoförüm" vardı!

Yaklaşık 15-20 dakika sonra Kopenhag Marriot'a vardık. Resepsiyonda soy isimdeki hatayı anlattıktan sonra orada da her şeyin ödendiğini öğrendim. Ancak o aşamada bunu sindiremedim.

Odam hazır olmadığı için bir iki saat şehir merkezinde dolanıp aç bir şekilde geri döndüm. 10 Chambers ile birlikte yiyeceğimiz akşam yemeğine daha vardı, o yüzden yanımda getirdiğim kruvasanı gömdüm. Evet, ruhum o kadar fakir ki her şeyin ödendiğini ve yemeği odama söyleyebileceğimi düşünemedim!

Sonunda yemeğe geldik. Restoran kovid yokmuşçasına tıklım tıklım dolu. Memlekette aşılanma oranı %90, herkes ona güveniyor. Garson geldi, on porsiyon yemek gelecek ona göre organize olun dedi. Hani açım ama on porsiyon da biraz fazla sanki, nasıl olacak o iş diye düşünüyorum. İlk porsiyon geldi önüme. Aha dedim aç kaldım. Kendimi gece gece yemek zararlı diye avutuyorum. Resmen fincan tabağında bir yemek kaşığı kadar bir şey koydular önüme. Neyse ki korktuğum başıma gelmedi ve onuncu porsiyonun sonunda epey bir şişmiştim. Güzel yemeğin ve sohbetin ardından otele döndüm.

**Gün 2: Oyun Günü**

Güzel bir kahvaltı yaptıktan sonra (açık büfe otel kahvaltılarını çok severim) checkout yaptım. Üstelik iki günlük ücretin ödenmiş olmasına karşın. Evet, fakirliği hala atlatamadım üstümden. Çok da önemli değildi gerçi, oyundan sonra şehir merkezinde gezecek birkaç saatim daha kalacaktı. Sonra uçağa yetişmem gerekiyordu.

Sonunda Unity ofisine geçtik ve birkaç saat boyunca geliştiricilerle oyunu oynadık. O ara sevmiş olsam da incelemede de söylediğim gibi bilmeyen insanlarla beraber oynayıp keşfetmek daha eğlenceli geldi bana.

Havaalanında checkin yaparken en ucuz bileti aldıklarını ve yanıma sadece bir çanta alabileceğimi öğrendim. Tam da zengin kafasına alışmak üzereydim hem de. Neyse silkelenip kendime geldim, Unity ofisinde dağıttıkları hediyelikleri tıkabildiğim kadar ceplerime tıkıp kazasız belasız Prag'a geri döndüm.

# MİNİ-RÖPORTAJ

*GTFO*'nun Unity ile geliştirildiğini öğrendiğim anda kafamda bir sürü teknik soru oluştu. Bunu söylediğim zaman hemen teknik lider ile bir görüşme ayarlandı. Bütün konuşmayı buraya yazıp canınızı sıkmayacağım ama belki aranızda yazılımcı vardır diye birkaç not bırakayım buraya.

1. Oyun 2015 yılından beri geliştiriliyor.
2. Geliştirmeye Unity 5 ile başlamışlar.
3. Kodunun büyük bir kısmını iki kişi yazdı.
4. Çalışan sayısı bu yıl içinde 9'dan 40'a yükseldi (yeni gelenler kod kalitesi konusunda çok fazla şikâyet etmiyormuş).
5. Düşündüğümün aksine HDRP kullanmıyorlarmış. Işıklandırma ve hacimsel sis (volumetric fog) için bir aset kullanıyorlarmış.
6. "Mükemmel ürün bitmiş ürünün zıttıdır" felsefesiyle kod yazıyorlar.






Tutmayın ulan! Anama laf etti!

geliştiriciler? Çevrede sağlık kiti var mı diye bakmak için neden beş dakikamı PING MEDIPAC_123, PING_MEDIPACK_345 yazmaya ayırmak zorundayım? "for i in LIST MEDIPACK: PING i" desem de kurtulsam ya bu işten? Yok mu aranızda yazılımdan anlayan birisi?

Hikâyeyi öğrenmek oldukça zor dedim ama bu oyunun atmosferine kaptırmadığınız anlamına gelmiyor neyse ki. Daha oyunun yükleme ekranından başlayarak karakterlerinizin ne kadar korktuğunu hissediyorsunuz. Yoğun sis, şahane ışıklandırma ve çok iyi ses tasarımı sayesinde adeta rutubeti iliklerinizde hissediyorsunuz.

## Tek kişinin oynadığı GTFO, GTFO değildir yeğen!

Peki bir ay boyunca "Öf nalet olsun yhaa geliyorum, tamam!" diyene kadar "GTFO GTFO GTFO" şeklinde dırdır edip lobi yapabileceğiniz yazar arkadaşlarınız yoksa ne yapacaksınız? Bu noktada iki seçeneğiniz var. Benim gibi asosyalseniz botlarla oynayabilir veya oyununuza katılacak rastgele birisini bulabilirsiniz.

Botlar hiç fena değiller. Doğru zamanda gelene geçene sıkıyor, doğru zamanda kafalarında zopa kırıyorlar. Verdiğiniz emirleri çoğu zaman düzgün bir şekilde yerine getiriyor ve ortalıkta buldukları kaynakları ve kapılar etiketliyorlar. Oynadığım süre boyunca bir şikâyetim yoktu ama ölüp yirmi dakika öncesine dönünce beni oyuna bağlayan bir şey olmadığı için birkaç kere Alt+F4 çekmişliğim var.

Eğer sosyal bir pıtırcıksanız match making sistemiyle birilerini bulabilirsiniz. Bildiğim kadarıyla oyunun topluluğu oldukça iyi, saçma sapan insanlar yok. Ama şahsen hiç denemedim. Tabii en iyi seçenek arkadaşlarınız ile birlikte oynayıp bölümü ve optimum taktikleri keşfetmek.

## GTFO Lobisi

Ancak burada *GTFO* sizi biraz üzebilir. Bizi üzdü en azından. Lobi çok iyi çalışmıyor. İlk oynadığımızda yaklaşık yarım saat – kırk dakika kadar oyunu kurmaya çalıştık. Birkaç kere de oyunun yükleme ekranında takıldığı oldu. Geçtiğimiz hafta böyle bir sorun yaşamadık, belki bir yamayla düzeltmişlerdir ya da belki de biz şanslıydık, bilemiyorum.

Oyunun lobisi haricinde hiç eksiği yok mu peki? Buna verecek çok net bir cevabım yok ne yazık ki. Ne desem sübjektif ve oyunun yapısına aykırı olacak. Bir yandan daha fazla kayıt noktası olsun istiyorum öte yandan oyun çok *hardcore* bir kitleye hitaben geliştirildiği için ruhuna aykırı olacak gibime geliyor. Aynı şey hikâye sunumu için de geçerli. Belli ki geliştiriciler burada da sabırlı olmamızı ve bilgi için çabalamamızı istiyor. Düşman çeşitliliği olsa güzel olur diyeceğim ama bu defa da yirmi saatte dört bölüm anca bitirebildiniz, daha fazla düşman sizin neyinize diye cevap veriyorum kendi kendime. Özetle nefret ettiğim bir tarafı yok ve "Acaba şöyle daha mı iyi olurdu?" dediğim her şey tamamen sübjektif.

*GTFO*'nun Steam sayfasında da yazdığı üzere bu oyun herkese göre değil. Ağır tempolu ve zor bir hayatta kalma / korku / co-op / FPS oyunu arıyorsanız kaçırmayın. Eğer birlikte oynayacağınız sizin kadar sabırlı arkadaşlarınız yoksa es geçmeyi düşünebilirsiniz.

**+**

- Şahane atmosfer
- Karakterlerin ne kadar korktuklarını hissettiriyor
- Yavaş ve dikkatli oynamayı iten, tatmin edici bir zorluk seviyesi
- Birkaç ayda bir yenilenen bölümler

**−**

- Zorluğu nedeniyle herkese göre değil
- Daha fazla kayıt noktası olsaymış sanki güzel olurmuş
- Hikâyeyi öğrenmek çok zor
- Terminaller basit fonksiyonları bile desteklemiyor
- Özellikle lobide karşılaştığımız teknik sıkıntılar

**8**




**Son Karar**

Bol sabır ve takım oyunu isteyen dört kişilik co-op korku oyunu arıyorsanız kaçırmayın. Yoksa uzak durun, üzülürsünüz.

**TÜR:** 4 kişilik co-op FPS, hayatta kalma, korku | **YAPIM/DAĞITIM:** 10 Chambers | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (179 TL) | **YAŞ SINIRI:** 18


ENDWALKER™
FINAL FANTASY® XIV
ONLINE

Yazan
Can Arabacı - Burcu Arabacı

# Yoshi-P adam, yeter artık! Bırak biraz da başkaları başarılı olsun



Naoki Yoshida (Yoshi-p) bundan 11 sene önce *Final Fantasy XIV*'ün enkazını devralırken bu devasa yenilgiyi geri çevirebileceğine inandığını söylemişti röportajlarında ancak herhalde onun en çılgın tahminlerinin bile oyunun bugün geldiği noktaya yaklaşabildiğini zannetmiyorum. *A Realm Reborn*'la yeniden doğan oyun şu günlerde piyasadaki en popüler Devasa Online Oyun haline gelmiş durumda. Bu günlere gelebilmiş olmasının birçok farklı sebebi var tabii ama en büyük sebebi yapımcı ekibin yaptıkları oyuna ve barındırdıkları oyuncu kitlesine karşı duydukları büyük tutku olsa gerek. (Ki bazı örneklerine kutular halinde yer verdik zaten)

İki sene önce çıkan (ve bizim talihsiz bir şekilde incelemeden geçtiğimiz) *Shadowbringers* ek paketi muhteşem ve destansı bir hikâye anlatmıştı -ki tam da geçen sene bu vakitlerde bitirdiğim hikâyeden sonra arkama yaslanıp "Bundan daha iyisini nasıl yapacaklar?" diye sormuştum. Bugün imkânım olsa elimi kendi omzuma koyup "Ahah, saf çocuğum benim…" diye yanağımdan bi' makas alırdım. Zira *Endwalker*, 11 sene önce başlayan o hikâyenin bütününe bağlanan, yeni maceraların kapısını aralarken arkasında kalan kapıyı da tatmin edici bir şekilde kapatan, bırakın diğer DVO'ları tek kişilik oyunlarda bile eşine benzerine çok çok nadir rastladığımız kalitede bir iş olmuş.

*Endwalker*'ı bilmeyen birisine anlatması zor. Çünkü *Final Fantasy XIV*, piyasadaki diğer çoğu DVO'da olduğu gibi bitiş çizgisine doğru yarıştığınız bir tecrübe değil; yolculuğun ta kendisi. O yüzden oyunun son dönemdeki popülaritesini görüp de bir yerden başlamak istiyorsanız *Endwalker* hikâyesinin incelemesini okumak size çok bir şey ifade etmeyeceği gibi, spoiler yeme tehlikesi taşıdığından tadınızı kaçırması mümkün. Ama merak etmeyin,



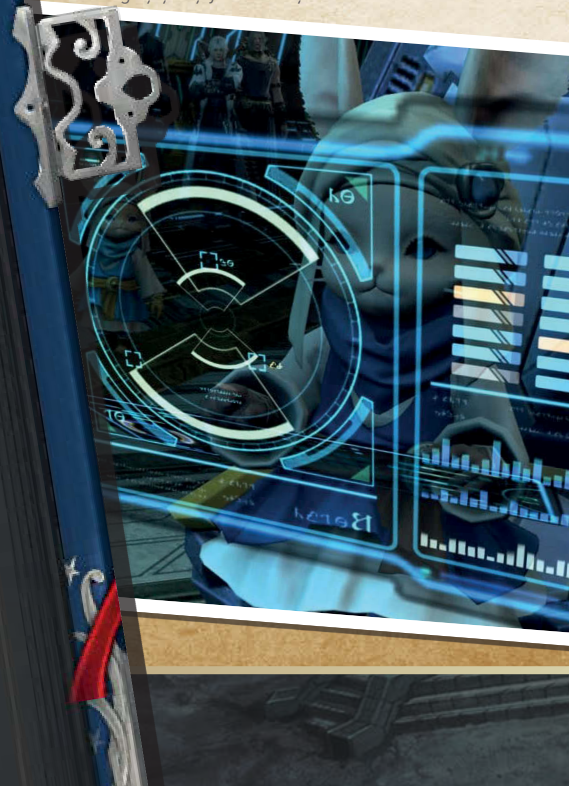


"Hanım, hanım... Bunlar benim de çocuklarım!"



yeni başlamayı düşünenleri de es geçmedik; yazının dört bir yanına dağılmış kutucuklarda herkesin işine yarayacağını düşündüğümüz güzel bilgi kırıntıları bulabileceğinizi umuyoruz.

Neyse, ne diyorduk? *Endwalker*, *Final Fantasy XIV*'ün anlatmaya 10 sene önce başladığı hikâyenin fazlasıyla tatmin edici şekilde sonuca bağlanan son perdesi. *Shadowbringers*'ın sonrasında gelen ve hikâyemizi *Endwalker*'a bağlayacak köprü görevi yapan yamalarda Scion'larımız, Ahir Zamanlar olarak kehanet edilen felaketi engellemek uğruna çoğunun da köklerinin dayandığı pasifist araştırmacı ve bilim insanlarının şehri Sharlayan'ın yardımını istemiş lakin kesin bir dille reddedilmişlerdi. Ek paketimiz de anlatısını buradan alıyor; bizi Limsa Lominsa limanlarından Sharlayan'a doğru yolcu ettikleri uzuuun bir ara sahneyle başlıyoruz maceramızın son ayağına. Oyunun ilk zamanlarından beri adını sürekli duyduğumuz ilim irfan yuvası Sharlayan'ı nihayet kendi gözlerimizle görebilmek pek keyifli ve bunca zamandır beklediğimize de değmiş doğrusu. Mimarisiyle Antik Roma kentlerini andıran bu şehir yol arkadaşlarımızın pek çoğunun geçmişini gizleyen perdeyi aralarken, yollarımızın kesiştiği günden bu yana ne kadar büyüyüp değiştiklerini de



Bütün kalkanlar devrede. Motorlar tam güç çalışıyor. Havuçlar kıtır kıtır...

## Koca Bir Dünyanın Yeniden Doğuşu

Vanilla ya da ARR dediğimiz, baz oyunun aslında oyunun 2.0 yaması olduğunu biliyor muydunuz? Oyun 2010 yılında aslında aşırı sıkıntılı bir çıkış gerçekleştiriyor. 10-15 FPS gören bile mutlu, doğru düzgün bir sistem yok, optimizasyon sıfır. Yeni birisi login olduğunda tüm dünya kasıyor, evin köşesinde duran saksının poligon sayısı karakterlerden daha fazla falan. Tam saçmalık.

Yangını söndürmeye çalışıyorlar ama sönmüyor, her şey o kadar kötü. Ne kadar kötü olabilir diye düşünün, ondan daha kötü. Koskoca Final Fantasy markasına kesinlikle yakışmıyor. O yüzden sıvıyorlar kolları, Yoshi-P devralıyor oyunu. 2011'de daha sonra FFXV'de de kullanılacak Luminous Engine ile oyun baştan yapılıyor. 2012'de sunucular kapatılıyor, 2013'te 2.0'a geçiyoruz.

Bu noktada şunu söylemem lazım, yapımcılar ve oyuncular arasında eşine rastlamadığım simbiyotik bir ilişki başlıyor. Yapımcılar yavaş yavaş toparlıyor oyunu, gerekirse geriye dönüp tekrar tekrar yapıyorlar hatta bazı yerleri. Oyuncular da desteğini esirgemiyor, oyunu oynamaya ve kendilerince reklamını yapmaya devam ediyorlar. Mesela ilk yamalar zaten elde olan bölgeleri tekrar tekrar kullanmak zorunda kalıyor ve oynarken de bunu fark ediyorsunuz; yavaş yavaş ayakları üzerinde durabilmeye başladıkça da ekstra bölgeler, müzikler, seslendirmeler, hikâye derinliğinin artması gibi şeylerle karşılaşıyorsunuz, çıta giderek daha da yükseliyor. O yüzden başları hâlâ aşması biraz zor bir oyun Final Fantasy XIV, özellikle de A Realm Reborn ve Heavensward arasındaki getir götür yaptığımız yerler ekstra sabır zorluyor ama orayı bir kere aştınız mı... İşte ondan sonrasında size çok özel ve kalbinizde yer edecek bir deneyim sunuyor. -Emre İ.





yüzümüze çarpıyor bir yandan.

**Kaybettiklerimiz için... ve hâlâ kurtarabileceklerimiz için!**

Karakterler bu hikâyenin en güçlü kartlarından birisi. Haliyle Sharlayan'ın bunca yıldır yanımızda gezen ve bizimle birlikte büyüyüp gelişen karakterlere nasıl katkı yaptığını görmek büyük bir tatmin hissini de beraberinde getiriyor. Levellieur ikizlerinin aile dramasına zaman zaman öfkelenirken, Urianger'in ta *A Realm Reborn*'dan beri sızlayan bazı yaralarının nihayet kapanışını görmek yüzünüze bir gülümseme yayılmasını sağlıyor. Spoiler vermeden çok detaylarına girmek mümkün değil ancak işlemesi hiç de basit olmayan ve şu aralar birçoğumuzun gerçek hayatında da boğuştuğu bazı temaları ele alıyor bu ek paket: Keder ve çaresizlik. Ahir Günler gelip çattığında çaresizliğin pençesine düşen halkların hali, kahramanlarımızın her birinin bu durumla ayrı ayrı başa çıkma çabası, başarısız olup tökezlemeleri ve düştükten sonra inatla yeniden ayağa kalkmaları... *Shadowbringers*'ı duygusal bulduysanız *Endwalker*'ı oynarken yanınıza bolca mendil stoğu yapmanızı tavsiye ederim, zira hikâyenin baş yazarı Natsuko Ishikawa yumruklarını zerre sakınmamış ve sizi duygusal anlamda hırpalamaktan çekinmeyerek uçlara doğru sürüklüyor. Kendinizi oyundaki karakterlerle birlikte çaresizliğe sürüklenmiş bulduğunuz anlarda umuda dair verdiği mesajlarla boğazınıza oturan o yumruyu dağıtıp katarsise ulaşmanıza da imkân veriyor ama.

Bu yazıyı yazmadan önce araştırma yaptığım sırada özellikle de oyunun

## Gönderme var! Selam çakmışlar!

Bu sene Pixel Remaster'lar sayesinde çok eskiden oynayıp da detaylarını büyük ölçüde unutmuş olduğum eski Final Fantasy oyunlarını tekrar hatmedince Final Fantasy XIV'e duyduğum sevgi ve takdir daha da arttı. Zira özünde seriye yazılmış bir aşk mektubu gibi adeta; içinde her şeyden biraz biraz var. Final Fantasy 1'e de gönderme var (Master Matoya), 2'ye de (Minfilia'nın bize verdiği şifrenin "Wild Rose" olması), 7'ye de (Scion'ların üssüne giden barın adı Tifa'nın barıyla aynı: The Seventh Haven) Ama böyle ufak göndermeler ve arada bir çeşitli aktivitelerde çalan müziklerdeki aşinalıklardan çok daha fazlası var aslında Final Fantasy XIV'te.

Endwalker'ın temalarını büyük ölçüde esinlendiği oyun da Final Fantasy IV. Mesela Tower of Babil'in bazı bossları, Magus Sisters ve daha sonraları Mare Lamentorum'un büyük ölçüde Red Moon'dan esinlenerek tasarlanmış olması derken hep tadında ve serinin fanlarını hoşnut edecek yönde bu göndermeler. Zaten Shadowbringers'ın sinematiklerinde karakterimizin Dark Knight olarak gösterilmesi, Endwalker sinematiğindeyse Paladin olması bile dördüncü oyunun ana karakteri Cecil'in hikâyesiyle muhteşem örtüşüyor aslında düşününce.







## Duyduk duymadık demeyin!

*Eleştirmenlerin övgüyle andığı Devasa Online Rol Yapma Oyunu Final Fantasy XIV'ün deneme sürümünün A Realm Reborn'un tamamı ve ödül kazanmış Heavensward ek paketini içerdiğini ve 60. seviyeye kadar ücretsiz, herhangi bir saat sınırı olmadan oynanabildiğini biliyor muydunuz?*

Yani, en azından Endwalker'a kadar öyleydi. Zira Square Enix öyle beklenmedik bir yoğunlukla karşılaştı ki muhtemelen duymuş olduğunuz üzere oyunu geçici olarak satıştan çekti ve Free Trial hesap açımını durdurdu. Ama sunucu sıraları yavaş yavaş normale dönmeye başlarken bu Free Trial sürümünün dönüşünün de eli kulağındadır herhalde. Yeni bir DVO'ya (özellikle de şu ekonomide) yatırım yapmak zor bir karar olduğundan en azından ilginizi çektiyse ilk birkaç yüz saati bedavaya oynayabilirsiniz. Hatta dönüşünde Stormblood bile bu bedava Trial'a eklenmiş olur belki, kim bilir?





Reddit'teki resmi sayfasında neredeyse her gün yeni bir "Endwalker bana kederimle başa çıkmak için yardım etti" başlığı açıldığını görüyordum. Bir oyunun, hele ki DVO gibi rekabetin yoğun olduğu bir ortamda insanların gerçek hayatlarında yaşadığı kayıp ve keder gibi baş etmesi inanılmaz güç iki bölüm sonu canavarına dair yardım eli uzatabiliyor olması oynadığımız "oyunların" aslında ne kadar terapik ve yardımcı olabileceğinin de bir göstergesi.

**Seviye sınırında 90'a, hikâyede ise Ay'a çıkıyoruz**

Sharlayan'dan girdik, duygusala bağlayıp bir daha çıkamadık ama tabii *Endwalker*'ın numarası sizi duygusal kum torbası olarak kullanmaktan fazlasını içeriyor. Sharlayan dışında ilk duyuru videolarından



beri gördüğümüz Thavnair bölgesindeki Hint esintileri taşıyan Radz-at-Han, "Soğuk olur şimdi" diyerek politik espri yapma yetimizi kıran ve yıllardır uzaktan didişip durduğumuz Garlean İmparatorluğu ve hatta geceleri ışığıyla tepemizde yolumuzu aydınlatan Ay'ın ta kendisi de oyunda ziyaret edeceğimiz yeni yerler arasında. Dahası da var tabii ama bolca sürprize gebe olduklarından tadını kaçırmak istemiyorum. Zaten diyorum ya, söz konusu Final Fantasy XIV olunca olay "3 yeni bölge, 5 yeni düşman"dan daha fazlası hep; oralara nasıl gittiğimiz, kiminle gittiğimiz ve niçin gittiğimiz asıl önemli olan.

Tabii bu demek değil ki işin o kısımlarına hiç özenilmemiş. Hatta aksine, zindanların dağılımı, MSQ sırasında yapacağınız iki müthiş önemli Trial falan özene bezene yapılmış ve şimdiye kadarkilerin belki de en iyisi diyebiliriz. Ancak özellikle değinmemiz gerektiğini düşündüğüm bir nokta sınıf repertuarımıza eklenen ikili: Reaper ve Sage.

Reaper hem tematik hem görsel olarak pek keyifli yeni yakın menzilli DPS'imiz. İlk başladığınızda bazı temel yetenekleri açık olsa da sınıf görevini yaptıkça çok daha fazla işleve kavuşuyor. Kullandıkça doldurduğunuz üç farklı kaynağınız var, bunlar kademe kademe artıyor ve her üst kademede

# Eorzea'nın Yerlisi Bile Bir Başka...

Final Fantasy XIV'ü benzerlerinden ayıran unsurlardan bir tanesi de oyuncu topluluğu aslında. DVO oyuncuları arasında sürekli toksik ve asosyal davranışlar meşhurdur ya hani, FFXIV'te durum size ilk başta kültür şoku yaşatacak kadar tam tersi aslında. Neredeyse herkes yardımsever, biri bir hata yaptığında suçu bir sonraki kişinin üzerine atmak yerine "Ya kusura bakmayın" diyor diğerleri de ona pozitif bir şekilde yol yordam göstermeye çalışıyor, muhabbet sohbet deseniz gırla... Şehir meydanlarında oyun müziği çalanlar, dans gösterileri düzenleyenler... Gerçekten, Eorzea'nın vatandaşı bir başka ve bir kere içine girdiniz mi o topluluğun bir parçası olmaktan da memnuniyet duyuyorsunuz.

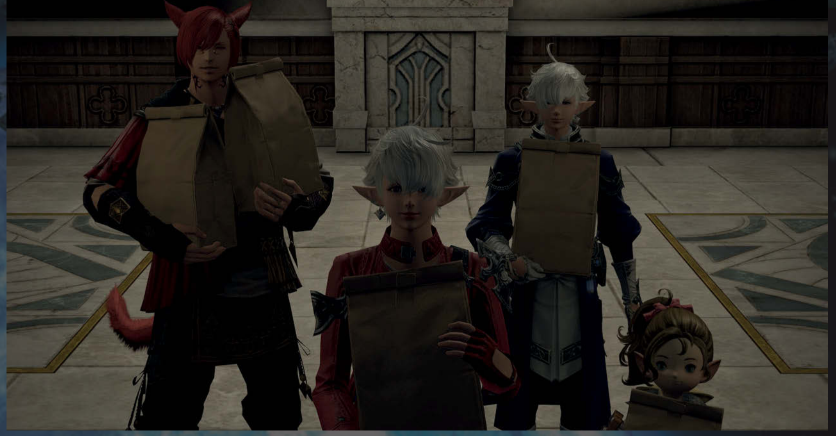
Daha oyuna başladığım ilk dönemlerde başıma gelen bir olay var mesela. Her ne kadar bu anlatacağım spesifik bir örnek olsa da bunun benzerini sürekli yaşamak FFXIV'te gayet sıradan bir olay. Gunbreaker sınıfını yeni açmışım; daha nasıl oynanır, ne yetenekleri var falan hiç bilmiyorum. Biraz da DVO'lara olan yatkınlığıma ve tecrübeme güvenerek dedim ki dur Roulette'e gireyim, orada bir zindanda test eder öğrenirim. Şansıma daha önce girmediğim bir zindan geldi; haliyle dövüşleri ve taktikleri de bilmiyorum. İlk boss'ta yapmam gereken bir şeyi yapmadığım için bütün parti yattı, ben de kendimi mahcup hissettiğim için "Ya kusura bakmayın ben buraya ilk defa giriyorum, Gunbreaker'ı da yeni açtım zaten" dedim. Partidekilerden birisi de "Kafana takma ya, hepimiz bir noktada bir şeyleri yeni öğreniyoruz sonuçta" dedi. Bu laf benim çok hoşuma gitti ve demotive olmak yerine daha da dikkatli oynamaya çalıştım, zindanın kalanı pürüzsüz bir şekilde geçti. Ama beni asıl vuran şey, zindan çıkışında üç tane "Commendation" (diğer oyunculara verdiğiniz övgü) aldığıma dair çıkan mesaj oldu. Başka bir DVO'da olsaydık muhtemelen o ilk yatışta herkes birbirine parmak doğrultmaya başlayacaktı ve hakaretler, küfürleşmeler havada uçuştuktan sonra herkes tatsız bir tecrübe yaşamış olacaktı.

Tabii oyunun topluluğunun bu şekilde gelişmiş olmasında Square Enix'in çok sıkı ve katı bazı kuralları baştan koymuş olmasının da payı büyük. Mesela FFXIV'te DPS Meter gibi şeyler kullanabilirsiniz ama bu verileri karşınızdaki kişiyi suçlamak için kullanmak çok kesin bir şekilde yasak ve ban sebebi. Benzer şekilde iyi davranan, örnek olan ve öne çıkan oyuncuları ödüllendirmeye yönelik sistemler de topluluğu medeni ve pozitif olmaya sürekli teşvik ediyor.

## Çağırmak için kristale ihtiyaç duyulmayan müzik grubu: THE PRIMALS

2014'te Final Fantasy XIV'ün ses direktörü Masayasohi Soken diyor ki, "Bizim şöyle oyundaki müzikleri çalan bir heavy metal müzik yapan grubumuz olsa..." Belli ki kimse de "Ya abi, gözünü seveyim zaten işimiz başımızdan aşkın" diye durdurmuyor ki The Primals ortaya çıkıyor. Ee, grubun çaldığı müzikleri de oyun içinde zaten Soken bestelediğinden aslında The Primals'ın doğrudan oyunun bir parçası olduğunu söylemek de mümkün. O da yetmiyor, 2006'dan beri çoğu Final Fantasy oyununun İngilizce çevirisini yapmış olan Koji Fox'u vokal olarak gruba alıyorlar. Ondan sonrası hayranların coşkulu alkışları arasında geçiyor zaten büyük ölçüde.

Şu ana kadar çıkmış beş tane taş gibi albümleri var, üzerine bir de her sene Final Fantasy XIV Fan Festival'de çıkıp canlı canlı konser verip oyuncuları coşturuyorlar. Hani yazının başında "tutkulu" demiştim ya oyunun yapımcıları için, gerçekten de ortaya koydukları esere bu kadar bağlı ve tutkulu başka yapımcılar biliyorsanız bana da haber verin, onları da tanımak isterim. Nesilleri tükenmek üzere çünkü belli ki...



## Azeroth'tan Eorzea'ya Klanlar Göçü

Son zamanlarda Final Fantasy XIV müthiş popüler. (özellikle yurtdışında, çünkü malum... döndük dolaştık yine o mevzuya geldik: Kur) O kadar popüler ki, oyunun satışları durduruluyor, sunucular dolup taşıyor, oyunun yapımcıları fazla başarının ceremesini çekiyor falan. Eğer yayın izleme gibi bir huyunuz varsa bir sürü büyük World of Warcraft yayıncısının da bir anda FF XIV yayını açmaya başladığını fark etmişsinizdir muhtemelen. Peki bir anda ne oldu da insanlar Azeroth'u terk edip Eorzea'ya doğru yelken açmaya karar verdi bir anda?

Bu sorunun aslında tek değil, iki tane birbiriyle bağlantılı cevabı var. İlki, World of Warcraft tarihinin en kötü ve sıkıcı dönemlerini yaşıyor. (Warlords of Draenor'u mumla arayacağınız aklınıza gelmemişti, değil mi?) WoW'u yapan ekip herhalde tarihi boyunca hiç oyuncuların ne istediğini anlamaktan bu kadar kopuk olmamıştı. Aynı sıkıcı ve mesai harcatır gibi sizin vaktinizi emmeye odaklı oynanış modelini sonsuza kadar devam ettirebileceklerini sandılar, lakin skandallar da bunun üzerine patlayınca oyuncular kitleler halinde "Ya, biz bu oyunu niye oynuyoruz ki hâlâ?" sorusunu sormaya, Blizzard'ı protesto etmeye başladılar. WoW'un bunca zamandır hiç kalkmadan oturduğu liderlik koltuğu boşalınca insanlar doğal olarak bir alternatif bakmaya başladılar. Bu da bizi ikinci cevaba getiriyor.

Final Fantasy XIV zaten kendi çapında iyi bir ivme yakalamıştı son birkaç senedir. A Realm Reborn, FF XIV'ün asıl çıkışından devraldığı enkazı biraz çekip çevirmişti ama oyunun gerçekten özel ve şahsına münhasır yapısının oturduğu kısım kesinlikle Heavensward ek paketiydi. Stormblood güzel ama bir tık daha düşük tempoluyken, Shadowbringers çıtayı artık arşa çıkartmıştı. Haliyle oyunu oynayan küçük ve sadık kitle eşe dosta anlata anlata yavaş bir şekilde yayıyordu aslında Final Fantasy XIV'ün namını. Eh, Azeroth'tan göç eden klanlar kendilerine yeni bir yuva ararken bu fısıltıları da duydular haliyle ve artık geri dönmeye istekli oldukları bir ev de olmadığından bu yeni alternatifi nispeten ön yargılarından sıyrılarak oynamaya başladılar. Gerisini siz de yakalamışsınızdır zaten. «Yahu bu oyun bayağı nefismiş?» nidasıyla birçoğu Eorzea'yı kalıcı evleri haline getirdi.



Bir daha Thancred ve Urianger'le içmeye gidersem ne olayım...







Mare Lamentorum'dan Etheirys manzarası izlemenin keyfi de bir başka...

# İnsanlık onu semaya taşıyacak kanatlardan yoksun kalmalı ki yürüyebilsin...



verdiğiniz hasar katlanarak artıyor. Enshroud moduna geçtiğinizde direkt Void-avatar'ınızla birleşerek en güçlü saldırılarınızı yapmaya başlıyorsunuz ki, saldırılarını ve pozisyonal durumunu doğru kullandığınızda gerçekten hasat biçer gibi düşman biçer hale geliyorsunuz. Bu ek pakette yadigâr Red Mage'imi bile geri plana atıp favori DPS sınıfım oldu kendisi.

Sage ise alıştığımız diğer healer'lardan biraz daha farklı, kalkan bazlı bir healer. Final Fantasy XIV'te healerların görevlerinden birisi DPS'e de katkıda bulunmak olduğundan daha aktif bir oynanışa sahip oluyorlar genelde. Bu oynanış stili Sage'de daha da öne çıkıyor, zira kendisi dost bir hedefe atadığı "Kardia" özelliği sayesinde verdiği hasarın bir kısmını iyileştirmeye çeviriyor. Haliyle etrafta noulith'leriyle çiuv çiuv diye lazer sıkan Sage'ler görmek aslında normal bir durum. Sage'in bir diğer farkıysa daha proaktif bir oynanışa sahip olması. White Mage gibi büyük hasarları anında iyileştirmek yerine takım arkadaşlarının üzerine bastığı kalkanlarla aldıkları hasarı düşürmeye yönelik, daha kontrollü, ufak iyileştirme yeteneklerine sahip. Diğer healerlarla birlikte güzel çalışmasına rağmen mesela Raid'lerde iki Sage geldiğinde bir tık daha zorlanıyor panik anında atabileceği yeteneklerin daha sınırlı olması yüzünden.

Bu ikisine ek olarak hali hazırda oyunda olan bazı sınıflar da ciddi şekilde elden geçmiş -ki bunlardan Summoner adeta "Beni baştan yarat!" dercesine yeni bir sınıf gibi olmuş. Eskiden bütün olayı egi megi çağırmaktan ibaret olan Summoner aslında amaçladığı sınıf fantezisini pek de yansıtamıyordu, yeni halinde artık

MİNİ ANKET

# Free Company'mize sorduk: FFXIV'ü sizin için özel yapan şey nedir?

Ben pek DVO seven bir insan değil(d)im. DVO'larda standart geldiğini sandığım bir kalıba sokulma hissini FFXIV'da yaşamadığım için fazlasıyla hoşuma gidiyor. Tek bir sınıfa bağlı kalmamak, aynı şeyleri on kere oynamadan bugün Ninja yarın Paladin, healer lazımsa hop diye Scholar olmak, hatta kimi zaman kavga dövüşten elimi eteğimi çekip bütün hafta kıyafet yapıp satarak parayı kırmak ve Free Company'mize ev almak için para biriktirmek... En önemlisi de bu şekilde oynamak istediğim için oyunun beni cezalandırmaması, istediğim zaman rastgele zindanlara girerek biriktirdiğim paralarla en son içeriği oynayabilecek zırh setini çekmemin taş çatlasa bir haftamı alacak olması bu oyunu benim için özel kılıyor. **-Burcu**



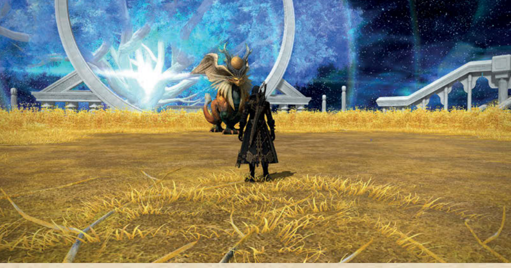
Final Fantasy serisini seven birisinin şu oyunu sevmemesinin imkânı yok gibi bir şey. Haliyle serinin her oyununa ayrı ayrı tematik selam çakan, göz kırpan ve gönderme yapan Final Fantasy XIV benim için hep bir merak unsuruydu. Hakkındaki onca övgüyü duyduktan sonra arkadaş gazıyla başladıktan sonra bir anda bir şeyler "klik" etti ve kendimi yıllardır mesai yapar gibi DVO oynadıktan sonra gerçekten eğlendiğim, hikâyeyi merak ettiğim, karakterlerini önemsediğim için Final Fantasy XIV oynar buldum. Burcu'nun yazdıklarına kelimesi kelimesine katılmanın yanında benim için FF XIV'ü asıl kıymetli kılan istendiğinde DVO ortamında da nice tek kişilik oyunun hikâyesine taş çıkartan duygu yüklü, bütünlüklü bir hikâyenin anlatılabileceğinin en büyük kanıtı olması oldu herhalde. Hele hele Endwalker'dan sonra gerçekten artık diğer DVO'lara dönüp baktığımda burun kıvırmadan edemiyorum «Nelere tahammül göstermişiz yahu!» diye. (Anladınız siz kimden bahsettiğimi) **-Can**

FFXIV uzunca bir süre boyunca kendimi vermekten kaçtığım bir oyundu aslında. İnsan uzatmalı DVO'sundan (evet, ben de lafı malum oyuna getirdim) ayrılmaya çabalarken yeni dünyalara kendini kolay bırakamıyor. En azından benim için durum böyleydi, taa ki 1.5-2 yıl öncesine kadar. Oyunun hikâyesine kendimi bir kere kaptırdıktan sonra bir daha hiç kopamadım. Hatta FFXIV'ün hikâyesini övmek konusunda diğer herkesten daha da ileri gideceğim: Sadece oyunlarda gördüğüm en iyi hikâyelerden biri değil, bugüne dek herhangi bir mecrada karşıma çıkan en iyi hikâyelerden biri. Olay örgüsü olsun, yan görevler olsun, NPClerle ilişkilerimiz olsun (hayır, Ser Aymeric'ten bahsetmiyorum, normal insan ilişkilerini kastediyorum) gerçekten çok özel bir yere sahip FFXIV benim için. Endwalker da bu bağı o kadar derinleştirdi ki, hikâyeyi bitirene kadar kaç kere ağladığımı, kaç kere ikizlerim için "Hanım hanım bunlar benim yavrularım!" diye bağırdığımı sayamadım bile. Son olarak, FFXIV'ü hesabımı hiç kapatmadan oynamaya devam etmemin sebebi de aktif ek paket hangi evrede olursa olsun oyunda keyifle yapacak bir şey bulabiliyor olmam. İster sakin takılmak ister insanlıktan çıkacak şekilde bir şeyler kasmak olsun isteğim, oyunda mutlaka isteğimi karşılayacak bir şey var. **-Ece**

Final Fantasy XIV aslında hep içimde ukte kalan oyun olacaktı; zamanında Final Fantasy XI'i oynamadığım gibi. Çevremde hiç oynayan olmayınca bir DVO'ya tek başına girmeyi pek tercih etmiyordum. World of Warcraft artık sarmıyordu, FFXIV giderek daha güzelleşiyordu... Birkaç yıl önce kendi arkadaş çevreme salladım zehirli oku, dedim ki "Hadi giriyoruz!" Giriş o giriş.
En çok hoşuma giden şey de oyunu sürekli açık tutmak zorunda hissetmiyor oluşum. Zaman zaman kafama esiyor ve evet bu ay FFXIV'e ayıracağım vaktimi diyorum. Geri geldiğimde asla bir şeyleri kaçırmışım hissini yaşatmıyor bu oyun; kaldığım yerden hikayeme devam edebiliyorum, yeni içeriklere sırasıyla başlayabiliyorum. **-Emre**

Karşılaştırmalardan kaçınmaya çalışacağım çünkü o işe girersek yazı bitmez, olay çıkar, Dalamud dünyaya düşer; gerisi de spoiler zaten. Final Fantasy oyunlarını içli dışlı bilen biri olarak 14'e doğru dürüst başlayabilmem çok uzun sürdü. ARR öncesi oynamamış olsam da Heavensward çıktığında bir deneyimim oldu, yarım kaldı. (Bard olmak için Monk kasılan karanlık dönemler) Sonrasında taze bir başlangıç yaptık, o da Heavensward sonrasında takılı kaldı. Artık son olarak Shadowbringers dönemi kaldığım yerden devam etmeye başladım ve sanırım oyun hayatımda yaptığım en iyi seçimlerden birisi oldu. Oyun da zaten "Sen misin beni oynamayan?" diyerek hikâyesiyle bir güzel dövdü. Bu sırada oynanış olarak kendini bir iş yerine koymaktan çok istediğim zaman eğlenebildiğim, kafama göre hareket ettiğim bir şekilde tam gaz devam etti. Geri kalıyorum derdi yok, Dragoon yerine Samurai oynamam lazım yoksa dalga konusu olurum derdi yok, gruplarda kesin cins cins adamlar gelecek bütün zevkimi kaçıracak derdi yok, yok oğlu yok... Tek dert Leveling içinde Sastasha gelmesi! Uzun lafın kısası oyun her yönüyle Final Fantasy adını taşıyor, bunu bir DVO olarak yapması da ayrı bir başarı bence. **-Orçun**









Bahamut'lar, Ifrit'ler, Titan'lar havada uçuşuyor. Gerçekten de kudretli varlıklara hükmettiğinizin hissini güzel veriyor, o yüzden eski halini sıkıcı buluyorduysanız bile tekrar bir şans vermenizi tavsiye ederim.

Duygularımızı bir kenara bırakıp daha teknik taraflara değinmişken, *Endwalker*'ın da nazar boncuğu diyebileceğimiz ufak tefek zayıflıkları var tabii. Mesela yeni gelen görev tiplerini aralara serpiştirirken biraz kantarın topuzu kaçmış. Birini gizlice takip ettiğimiz ya da bir NPC'yi yanımıza alıp etraftaki mekanlara yorum yapa yapa gezdiğimiz görev tipleri retroaktif olarak tüm oyuna dağılsa tadından yenmezdi belki ama son ek pakete aynı tip görevden onlarcası sıkışınca biraz aşırı olmuş. Diğer eleştirimse 87. seviye MSQ'sunda Trust sistemi sayesinde NPC'lerle birlikte girdiğimiz zindan ve Trial'ın o kadar keyifli olması ki kendilerinden sonra gelen tüm Trust etkinliklerine dair beklentiyi aşırı yükselterek kaçınılmaz olarak ufak bir hayal kırıklığına sebebiyet vermesi. Eee, bu işler böyledir işte Yoshi-P kardeşim; çok iyisini yaparsın, doymak bilmez bu oyuncu milleti hep daha iyisini bekler. Hoş, bunlar *Endwalker*'ın sunduğu şeyler arasında kadı kızında büyüteçle hata aramak olduğundan fazlasıyla göz ardı edilebilir ve dönüp yaşadığınız serüvene baktığınızda hatırlayacağınız şeyler değil.

Sonuç olarak *Endwalker*'ın bütününe baktığımızda böyle şımara şımara daha da iyisini bekliyor olmamıza rağmen en başta da sorduğum soruyu bu sefer daha bir merakla soruyorum: Bundan daha iyisini nasıl yapacaklar? Çünkü şöyle bir bakınca artık atmosfer dışını zorluyor çıta, daha yükseğe çıkmak mümkün değilmiş gibi geliyor. Tabii ironik bir şekilde bu satırları yazarken Footfalls dinlediğimden bir yandan *"Higher... Oh, higher..."* diye mırıldandığım düşünülürse... İki sene sonra yeni ek paket çıktığında Endwalker'ı bu kadar övmenin ardından sonra bir sonraki ek paketi nasıl göklere çıkartacağımızı kara kara düşünüyor olursam şaşırmam. Zira buradan bakınca Final Fantasy XIV'ün değil durmaya, yavaşlamaya bile niyeti yok gibi geliyor.





- 10 senedir biriktirdiği içeriği muhteşem şekilde kullanıyor
- Muazzam ve duygu yüklü hikâye anlatımı
- Yapacak çok fazla şey var, asla bir şeyleri kaçırıyormuşsunuz hissi vermiyor
- Sıklıkla güncelleniyor, sürekli yeni şeyler ekleniyor
- Önemli anlarda çalan müziklerin her biri kendi başına bir şaheser
- Loporrit'ler!

–

- Yeni eklenen görev türleri biraz fazla tekrar edilmiş
- Yakın çekim sahnelerde düşük pikselli grafikler çok göze batıyor
- Aylık ücretinde yerel fiyat olmaması ülkemiz adına can sıkıcı

**9,5**



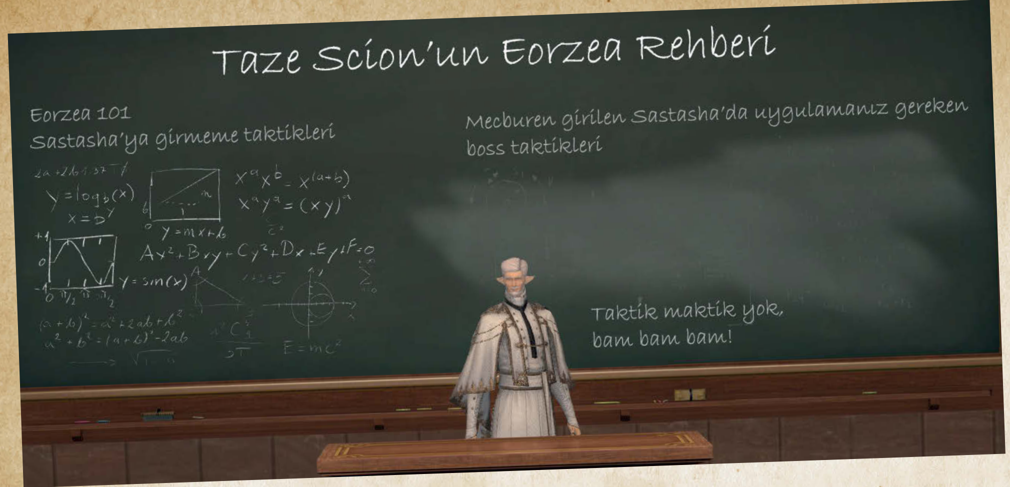

## Son Karar

**Hikâye ağırlıklı DVO arayışındaysanız doğru yerdesiniz. Başları biraz engebeli ama kesinlikle tecrübe ettiğinize değen bir tecrübe ve Endwalker da bu tecrübenin doruk noktası.**

**TÜR:** Devasa Online Oyun | **YAPIM:** Square Enix Business Division 5 | **DAĞITIM:** Square Enix
**DİJİTAL İNDİRME:** 152 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16








# Taze Scion'un EORZEA REHBERİ

Şu herkesin çok övdüğü FFXIV'ye bir göz atmaya karar verdiniz ve Square Enix'in en beceremediği şey olan satış ve üyelik sistemi karşısında buldunuz kendinizi. Öncelikle şuna karar vermeniz lazım, üyelik mi alacaksınız yoksa ücretsiz deneme sürümünden mi faydalanacaksınız? Oyunu satın aldıktan sonra giremiyorsunuz tekrar, aklınızda olsun. Free trial yolunun yolcuları freetrial.finalfantasyxiv.com sayfasına doğru ilerlerken, abonelik almaya niyetli olanlara Steam'den almalarını tavsiye ederim. Malum, döviz endeksi. Oyunu indirdikten sonra bir de square enix hesabı açıyorsunuz ve Steam'den aldığınız kayıt kodunu da buraya girip hesabınızı aktif hale getiriyorsunuz ve nihayet oyuna girmeye hazır hale geliyorsunuz.

Şimdi ne yapacağız, hangi ırk-sınıf kombinasyonu en iyisi? Büyücü olacaksam Elezen mi seçmeliyim tavşan mı? (Duyarsız esprilerimden dolayı Viera'lardan özür diliyor ve beni affetmeleri için kendilerine şef Cookingway imzalı nefis bir havuçlu kek gönderiyorum.)

Cevap: Takmayın bunları kafanıza. Başlangıç stat'larının bir önemi yok, önemli olan karakterinizin içinize sinmesi. Ha diyelim ki bir süre sonra "Öf keşke herkes gibi ben de kedi kız olsaydım!" dediniz ya da yeni bir ırk geldi ve onu oynamaya heves ettiniz... Oyun size ırkınızı ve tipinizi değiştirebileceğiniz Fantasia isimli nesneyi A Realm Reborn'un sonunda Credits'i izlediğiniz sırada hediye ediyor. Daha da fazlasını isterseniz gerçek parayla satın almanız mümkün; dönem dönem güzel indirime de giriyorlar.

Başlangıç sınıfı seçimi daha da rahat, zira oyun içinde sınıf sınırlaması olmadığı için istediğiniz an değiştirebiliyorsunuz. Şimdilik gözünüze hoş görünen bir şeyi seçin ama başlangıç noktanız Limsa Lominsa olsun. (Bu son kısım şaka ama Limsa şehrini çok seviyorum, bu konuda tarafsız kalamıyorum) Zaten her sınıfı da öyle hemen açamıyorsunuz. Örneğin Rogue olmak için 10. seviye olmak ve görevini yapmak, Red Mage açmak için de Heavensward'a sahip olmak ve 50. seviyeye ulaşmış olmak gerekiyor. Oralara karakter yaratımından sonra geleceksiniz yani.

Karakterinizi tamamladıysanız, sizi daha önce oynadığınız DVO'lardan biraz farklı olabilecek bir gerçekliğe uyandırmak isterim. Oyuna son ek paketten değil, taa ARR'ın başından başlıyorsunuz. Yani herkes Ay'a çıkarken siz daha Eorzea'ya ilk adımınızı atıyor olacaksınız. Ama bu sizi yıldırmasın. Tanışacağınız her karakter, alt edeceğiniz her düşman ileride hikâyenizin bir parçası olacak ve kimisi gayet tahmin edilebilirken kimileri de hiç ummadığınız bir anda çıkacaklar karşınıza "Sen geçen bize şöyle etmiştin ya, onun karşılığını vermeye geldik!" diye.

Eorzea'ya ayak basıp sınıf görevlerinizi aldıktan sonra yapmanız gereken ilk şey yan görevleri es geçip ana görev serisine odak-

lanmak. Zira ilk seviyelerin tecrübe bonusu hayli arttırılmış olduğundan hızla seviye atlayacaksınız ve karakterinizin seviyesi ana görev seviyesinin çok üzerine çıkacak. Genellikle belli bir seviyede açılacak özelliklerden bahsedilirken kastedilen şey ana görevin seviyesi oluyor (Main Story Quest, kısaca MSQ). Yani birisi seviye 16'da Duty Roulette açılacak dediğinde kast ettiği şey MSQ 16. seviye, yoksa siz bir sınıfınızda çoktan 25. seviye olmuş, ikincisinde de 10 civarında takılıyor olabilirsiniz. Pek çok sınıfı aynı anda kasmak mümkün; bir sınıfla oynayıp bitirip sonra başka bir sınıfa geçmek de. FFXIV bu konuda oldukça esnek. Çorap değiştirir gibi sınıf değiştirebilirsiniz, yalnızca geçmek istediğiniz sınıfın silahını elinize almanız yeterli. Karakter menüsünden o an üzerinizde olan silah ve zırh setini kaydederseniz, daha sonra tek tuşla sınıf değiştirebilirsiniz.

Sınıfların detayına dalmadan hemen önce bahsettiğim Duty Roulette meselesini biraz açacak olursak: oyunda girebildiğiniz zindan, Trial ve türevlerinin hesabı Duty menüsünde tutuluyor. Girmek istediğiniz yeri buradan seçip sıraya giriyorsunuz. Tabii Duty Finder'ın işlevi sadece "zindan seçip gir"den ibaret değil. İlk iki zindanınızı açtıktan sonra rastgele bir zindana girmenizi sağlayan Duty Roulette açılıyor. İlk aşamada sadece Leveling opsiyonu açık, ancak siz oyundaki içerikleri açtıkça buraya yeni seçenekler de ekleniyor. Duty Roulette'le inanılmaz güzel tecrübe puanı kasıldığından birkaç sınıfı paralelde kasmak çok büyük rahatlık sağlıyor. Böylece farklı gruplara adapte olup farklı sınıfların oynanışını da tadarak sıkılmanın da önüne geçersiniz hem. El altında baştan 1 DPS, 1 Tank, 1 de Healer olması iyidir; sonra "Healer kasmam ben" diye inat eden arkadaşlarınız kasacak başka bir şey bulamayınca elleri mahkûm Healer kasmak durumunda kalıyorlar zaten... *(Yine taş yedim, iyi mi? -Can)*



Ana görevde koştur koştur giderken bazen neden herkes motosiklete, ejderhaya, balinaya falan binerken ben tabana kuvvet koşuyorum diyebilirsiniz; çok haklısınız. Neyse ki binek bekleyişiniz çok da uzun sürmeyecek. MSQ 20'de ana görev size bir Grand Company seçtiriyor. Bunun değiştirdiği tek şey Grand Company bağlantılı görevleri hangi şehirde yapacağınız ve buna bağlı unvanlar, üniforma renkleri falan. Oynanışa dair herhangi bir değişiklik olmayacağı için sık sık gitmekten bunalmayacağınız, hoşunuza giden bir şehri seçin. *(Maelstrom yani? -Can)* Grand Company seçtikten sonra "My Little Chocobo" görevini alacak ve 200 Company Seal karşılığında siz de ilk bineğinize sahip olacaksınız. O zamana kadar çok kişilik bineği olan arkadaşlarınıza şoför muamelesi yapmaktan hiç çekinmeyin.

Company Seal nereden bulunuyor derseniz haritada pembe bir ağ ikonuyla gösterilen "Fate" adında küçük etkinlikler var. Birkaç oyuncunun bir araya gelerek hızla temizlediği bu savaşlar size tecrübe, Company Seal ve daha ileri seviyeli bölgelerde Bicolor Gemstone kazandırıyor. Şimdilik bizi ilgilendiren kısmı Company Seal, elinizde ne kadar olduğunu Currency menüsünden (Ctrl+C) görebilirsiniz. 200 tane yoksa başlangıç bölgelerinde seviyenize uygun birkaç Fate yaparsanız hemencecik toplayabilirsiniz.

30.seviyede açılacak olan "My Feisty Little Chocobo" görevi ile chocobo'nuzu yanınızda dövüşmeye çağırabilirsiniz. Bunun için Gysahl Greens yiyeceğine ihtiyacınız olacak ki bunu da görevi aldığınız yerden ya da şehir merkezlerinden alabilirsiniz. Bunu yapmak zorunda değilsiniz, ancak arada arkadaşlar etrafta değilken sadık chocobo'nuzun yardımıyla görevleri yapmak daha kolay oluyor. Arkadaşlar demişken, bir Free Company'e üye olmanızı tavsiye ederim, zira oyunda yapılacak o kadar çok şey var ki kendiniz öğrenmeye kalkarsanız Sharlayan Akademisinden Eorzea 101 ve 102 derslerini almanız lazım. Ayrıca oyuna başladığınızda Novice Network adında yeni başlayanların kendi aralarında muhabbet etmesini sağlayan bir chat grubuna otomatik üye olacaksınız ve aklınıza takılan şeyleri orada da sormanız mümkün. O zaman haydi Limsa Lominsa yolcusu kalmasın!





# TEKMİLİ BİRDEN

EYVAH! ÖNÜMÜZDEKİ AYA RESMEN OYUN YOK! NE İNCELERİZ NE YAZARIZ BİLEMİYORUM AMA BİR YOLUNU BULACAĞIZ ARTIK.

BÜTÜN OYUNLARI ŞUBATA SIKIŞTIRMAK ZORUNDA MIYDINIZ?!

## AYIN ALTIN OYUNLARI



FINAL FANTASY XIV: ENDWALKER



HALO INFINITE



FINAL FANTASY VII: REMAKE INTERGRADE

## BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **Footfalls** – Final Fantasy XIV: Endwalker
2. **Harpy Suite** – Baldur's Gate III
3. **Town Lost in Time** – Vigil
4. **Bury the Light** – Devil May Cry V Special Edition
5. **Glider** – Japanese Breakfast (Sable)

## OGZ ONUR LİSTESİ

### DEVASA ONLINE



**Final Fantasy XIV**
Sürekli bir şeylere yetişme derdiniz olmadan hikâye odaklı bir macera yaşamak istiyorsanız doğru adres.



**Star Wars: The Old Republic**
"Bu oyun hâlâ var mı ya?" Var tabii, önümüzdeki ay yeni ek paketi geliyor hatta.

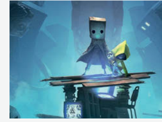


**The Elder Scrolls Online**
Skyrim'den sonra Oblivion Kapıları'nı konu alan TESO, bir sonraki ek paketinin hazırlıklarına başladı bile...

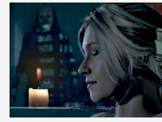
### KORKU



**The Medium**
Yeni nesil Silent Hill olma iddiasıyla yutabileceğinden fazlasını ısırsa da hiç de fena bir oyun değildi hani.



**Little Nightmares 2**
Senenin çabuk unutulanlarından oldu ama belki de korktuğumuzdan unutmak istemişizdir, kim bilir?



**Until Dawn**
The Dark Pictures serisinin de temelini atan Until Dawn B sınıfı korku filmlerinin oyun ayağı gibiydi adeta.

### TAKTİK STRATEJİ



**Desperados III**
Ölümden döndüğüne en çok sevindiğimiz serilerden birisi herhalde. Eskisinin tadını vermeyi başarıyor.

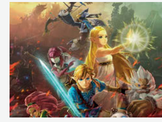


**War Mongrels**
Sorunlu çıkış yapmış olsa da sonradan toparlayan İkinci Dünya Savaşı konulu hoş bir taktik strateji.



**Shadow Tactics**
"Commandos gibin" oyunları yeniden yeşerten Shadow Tactics'i de ek paketi gelmişken analım.

### MUSOU



**Hyrule Warriors**
Breath of the Wild'ın öncesinde doyasıya dayak atmak isteyenler için biçilmiş kaftandı.



**Fire Emblem Warriors**
Alıştığımız Fire Emblem formülünden farklı olsa da sevdiğimiz karakterleri bir de böyle görmek güzeldi.



**Persona 5 Strikers**
Başta kötü bir fikir gibi gelse de oynayınca aslında ısındığınız, Persona 5'e yakışır bir musou tecrübesi.

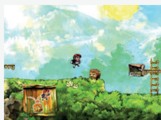
### ZAMAN DÖNGÜLÜ



**Outer Wilds**
Other Worlds'le adını sürekli karıştırsak da seviyoruz bu oyunu. Oynamadıysanız çok şey kaçırıyorsunuz.

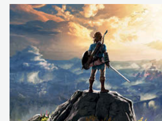


**Prince of Persia: Sands of Time**
Remake'in ne zaman geleceği muamma. Orijinali her türlü hâlâ sarar ama.



**Braid**
Indie oyun kavramını hayatımıza sokan oyunlardan Braid'in zaman döngüsü de unutulmazlardan...

### AÇIK DÜNYA



**Legend of Zelda: Breath of the Wild**
O keşif hissini bu kadar güzel verebilen açık dünya oyunu hâlâ sayısı pek az...



**Halo Infinite**
Halo ve Açık Dünya? Tahmininizden daha yakında. Halo Infinite bu formülü beklediğimizden iyi kotarmış.



**Horizon: Zero Dawn**
İlginç ve değişik bir dünya yaratıp bunu özgün mekaniklerle taçlandıran Horizon'ı oynamadınız mı yoksa?



# ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Uzun zamandır gördüğümüz en yavaş ve sakin aylardan birisi var önümüzde. Şubat ayında çok sağlam fırtına geliyor ama, kendinizi hazırlayın!

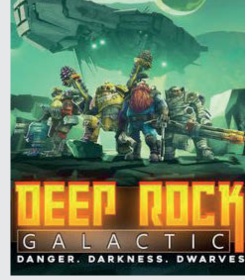
| | |
|---|---|
| **Ocak '22** | |
| Heaven Dust 2 | 6 Ocak |
| Monster Hunter Rise (PC) | 12 Ocak |
| God of War (PC) | 14 Ocak |
| Windjammers 2 | 20 Ocak |
| Tom Clancy's Rainbow Six: Extraction | 20 Ocak |
| Expeditions: Rome | 20 Ocak |
| Deflector | 20 Ocak |
| Diplomacy is Not an Option (Erken Erişim) | 26 Ocak |
| Ghostrunner: Project_Hel | 27 Ocak |
| Gunvolt Chronicles: Luminous Avenger iX 2 | 27 Ocak |
| Pokémon Legends: Arceus | 28 Ocak |
| Wanderer (VR) | 28 Ocak |
| Blank Frame 28 Ocak | |
| **Şubat '22** | |
| Life is Strange Remastered Collection | 1 Şubat |
| Dying Light 2: Stay Human | 4 Şubat |
| Zorya: The Celestial Sisters | 8 Şubat |
| Sifu | 8 Şubat |
| RUMBLEVERSE (Erken Erişim) | 8 Şubat |
| CrossfireX | 10 Şubat |
| Dynasty Warriors 9: Empires | 15 Şubat |
| The King of Fighters XV | 17 Şubat |
| Total War: Warhammer III | 17 Şubat |
| Horizon: Forbidden West | 18 Şubat |
| Destiny 2: The Witch Queen | 22 Şubat |
| GRID Legends | 24 Şubat |
| Martha is Dead | 24 Şubat |
| Monark | 25 Şubat |
| Atelier Sophie 2 - The Alchemist of the Mysterious Dream | 25 Şubat |
| Elden Ring | 25 Şubat |
| **Mart '22** | |
| ELEX II | 1 Mart |
| Babylon's Fall | 3 Mart |
| Triangle Strategy | 3 Mart |
| Gran Turismo 7 | 4 Mart |
| Chocobo GP | 10 Mart |
| Tunic | 16 Mart |
| Persona 4 Arena Ultimax | 17 Mart |
| Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin | 18 Mart |
| Have a Nice Death | 22 Mart |
| Tiny Tina's Wonderlands | 25 Mart |
| Lost Ark | 31 Mart |
| Syberia: The World Before | 31 Mart |
| Weird West | 31 Mart |




# FIRSAT KÖŞESİ

Zaten bir oyun keyfimiz var, ekonominin çivisi de iyice fırlamışken bari o ayın güzel fırsatlarını duyuralım istedik. Bu ay hangi platformda ne fırsatlar varmış bakalım:





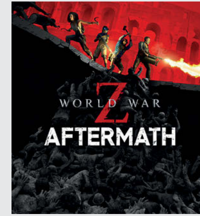





## PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Persona 5 Strikers
- Deep Rock Galactic
- Dirt 5





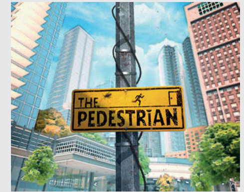



## AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- STAR WARS Jedi: Fallen Order
- Total War: Warhammer
- World War Z: Aftermath
- Fahrenheit: Indigo Prophecy Remastered
- WRC 7 FIA World Rally Championship
- Abandon Ship
- Paper Beast - Folded Edition
- In Other Waters
- Two Point Hospital












## GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Gorogoa
- Olija
- The Pedestrian
- Embr
- Mass Effect Legendary Edition
- Outer Wilds
- Spelunky 2
- The Anacrusis



## EDITTOCHAT

**Eren:** Ve efsane Valhalla güncellemesi download'a konulur.
**Eren:** Gündüz bir heyecanla bakacağım bakalım.
**Yasin:** Beni de gaza getiriyorsunuz, yapmayın.
**Gülhis:** BEN OYNAYAMADIM DAHA YA Bİ DURUN
**Eren:** Ben de 20 dk bakınabildim. Çünkü iş…
**Gülhis:** Benimki daha trajikomik. Tam indiriyorum kardeşim geldi dedi ben Fifa aldım, Fifa oynıycam. E iyi toplandım anneme gittim Odyssey'i oynarım ben de diye.
**Gülhis:** Meğer bu gamepad'i de almış
**Gülhis:** Kabak gibi kaldım. Kardeş pişmanlıktır… :')

**Emre S., korkunç Resident Evil filmi sonrası filmden Jill Sandwich görseli atar**

**Göker:** *Tom waits while Jeremy Irons*
**Göker:** *Watch Robert Plant while Roger Waters*
**Can:** Hazırda mı tutuyordun abi bunları? Bu ne hız?
**Göker:** Yıllardır :D
**Can:** Bazen sırf bu şakaları yapabilmek için baba oldun diye düşünüyorum.

**Resident Evil filmi gömmeye devam edilmektedir**

**Emre S:** 1 ve 2'yi öykü olarak birleştirmişler
**Emre S:** Ama Leon tam bir şaka, görmenizi isterim. He-Man'in Titrek'inden farksız.
**Can:** Abi daha yeni uyuttum ben çocuğu, uyanınca görs—haa, O Leon'u diyorsun.

# DONALD DRAPER







# KİMSE BİR DON DRAPER OLAMAZ. DON DRAPER BİLE.

ÖMER AKDAĞ

Sektörün peşinden koştuğu, kariyerinin zirvesinde, zengin bir reklamcı. Bir yere girdiğinde bütün gözleri kendisine döndüren, son derece yakışıklı ve karizmatik bir adam. Pırıl pırıl iki çocuğa, herkesin hayranlık duyduğu bir eşe sahip. "Bütün erkekler onun gibi olmak, bütün kadınlar onunla olmak ister" lafının vücut bulmuş hali.

Ama Don Draper kimdir? Öyle biri var mıdır? Mad Men'in yaratıcısı Matthew Weiner der ki "Hepimiz Don Draper gibi olmak isteriz ama aslında hepimiz Pete Campbell'ızdır". Yetişme tarzımız, ailemiz, büyüdüğümüz yer bizi belli bir şeyler olmaya iter ve biz de hep ondan daha fazlası olmaya, o kusursuz insan olmaya imreniriz. Ama bu kimlik çatışmamız, o kafamızdaki mükemmelliğe bir türlü erişemememiz hem bizi nahoş sosyal durumlara sokar hem de kendimizden nefret etmemize neden olur.

Don Draper, daha doğrusu gerçek adıyla Dick Whitman da aslında Don Draper değil Peter Campbell'dır daha çok. Don Draper personasının zırhı Pete Campbell'ınkinden çok daha güçlüdür şüphesiz; yaşadığı kimlik çatışmasının belirtilerini çok daha nadir belli eder dışarıya ama her iki yanını da bir türlü içselleştiremez.



Bir yandan bir hayat kadınının dünyaya getirdiği, öksüz, üvey ailesi tarafından büyük psikolojik şiddete maruz kalmış, bir genelevde yetişmiş, asker kaçağı Dick Whitman'dır. Bu tarafından nefret eder çünkü ulaşmayı başardığı bu mükemmel hayatta Dick Whitman'ın yeri yoktur, Dick Whitman onun için bir zayıflıktır. Ancak nefret etmesi bir yana, daha da önemlisi bu tarafı onun için karşısında çaresiz kaldığı bir canavar gibidir. Ona geçmişini hatırlatan en küçük olayda bile Don Draper'ın yüzünün silindiğini, yerini köşesine sinmiş, ağlamaklı bir Dick Whitman yüzünün aldığını açıkça görebilirsiniz.

Bu eski hayatının benliğindeki yoğun tortularını olmasa da derisini atmış ve Don Draper'a dönüşmüştür. Ama en çok da bu geçmişinin ağırlığı nedeniyle bu "mükemmel" hayatında da bir türlü mutlu olamaz. Mükemmel eşine, çocuklarına, asistanına, iş ortağına hayatı zindan eder. İnsanlardan onun hatalarına müsamaha göstermesini bekler, gösterilmediğinde ortalığı ateşe verir ama başkalarının en ufak hatasını onların yüzüne vurma ve onlara ceza kesme hakkını da kendinde sonuna kadar görür. Çok kolay hayır der, insanların ona hayır demesineyse tahammülü yoktur. Bu da hayatındaki insanları istemsizce kendinden uzaklaştırma çabası da zaten içten içe duyduğu, bu sahte hayatındaki her şeyi yıkma arzusundan kaynaklı.

Bir yandan evet, bu sahte hayatı yıkmak, herkese gerçekte kim olduğunu bütün zayıflıklarıyla göstermek istiyor çünkü bu hayatı hak etmediğini hissediyor; bir yandan da geçmişinden kaçıyor, onunla yüzleşmeyi reddediyor, bu mutlu olmadığı yeni hayatını, biraz da başka türlü nasıl mutlu olacağı hakkında bir fikri olmadığından, kaybetmekten korkuyor.

Bu iki uçta gidip gelmenin yarattığı bunalımdan kurtuluşu hep aynı döngüde arıyor: Daha çok alkol, daha çok seks, insanları kendinden uzaklaştırıcı daha fazla yıkıcı davranış. Bunların işine de mâl olduğu oluyor, dostlarına da evliliğine de. Kendini yollara vurduğu da oluyor, intihara meylettiği zamanlar da. Ama gerçek çıkışın kendini çelişkileriyle kabullenmek olduğunu yavaş yavaş da olsa öğreniyor. Geçmişini çevresindekilerle ve ailesiyle paylaştıkça daha kendinden hoşnut bir insana dönüşüyor. Dizinin bitimiyle beraber Don Draper'ın iç huzura erdiğini kesin olarak söylemek mümkün değil belki ama en azından sürekli ileri gitmeye, bir başka deyişle geriden kaçmaya çalışmayan, zayıflıklarıyla yüzleşen ve onları kabullenmeye hazır Don Draper için umut olduğu söylenebilir. Dizinin finalinde hayatındaki en önemli 3 kadını telefonla arayıp, hayatında ilk kez samimi, gerçek bir insan etkileşimine girmesiyle ve karşıdan baktığınızda Don Draper'la hiçbir ortak yanı olmayan Leonard'ın (harflerin yerini değiştirdiğinizde Real Don oluyor) söylediklerinden sonra gidip hayatı bağlıymışçasına ona sarılmasıyla:

*"İnsanlar yanımdan geçiyor ve biliyorum ki beni görmüyorlar. Beni sevmeliler, belki seviyorlar da ama ben sevginin ne olduğunu bile bilmiyorum. Ömrünü kimsenin seni sevmediğini düşünerek geçiriyorsun, sana sevgi vermediklerini düşünerek. Sonra anlıyorsun ki aslında vermeye çalışıyorlar ama sen onun ne olduğunu bilmiyorsun."*

# Sezai Aydın

**Bir neslin sesi olmak...**

EMRE SÜMER

Hakkımızı vermek lazım, seslendirme söz konusu olduğunda dünyanın en başarılı ülkelerinden biriyiz. Keza filmin orijinal seslendirmesinin bile üzerine çıkıp dublajlı versiyonunu izlettiren o kadar çok örneğimiz var ki: *Rocky, Rambo, Yüzüklerin Efendisi, Harry Potter, Buz Devri, Asterix* ve sesi hemen kulağımızda yankılanan pek çok diğerleri. Maalesef ki bu başarılı seslendirme sanatımızın en büyük ustalarından birini, Sezai Aydın'ı 20 Aralık 2021 tarihinde kaybettik.

Müsaadenizle biraz kişisel girmek istiyorum ama söyleyeceklerim benim gibi bütün 90'lar çocukları için çok da kişisel olmayacaktır aslında: Sezai Aydın benim için "Evet evim kokuyor, evim berbat!" diye kapıyı yumruklayan Rocky'dir, "Eve gitmek istiyorum" diye albaya ağlayan Rambo'dur, "Allah'ım neydi günahım" şarkısını söyleyen Fred Çakmaktaş'tır, "Tamam mı çocuğum?" diye soran Bill Cosby'dir, Avarel'i azarlayan Joe Dalton, sevimli sevimli "Buradayım efem!" diyen Ayı Yogi'dir. Çocukluğumun sesidir Sezai Aydın. Beni Sylvester Stallone hayranı yapan adamdır.

Samimiyetle bazı insanların belirli rolleri oynamak için dünyaya gönderildiğini düşünüyorum. Sezai Aydın da tam olarak bu misyonla dünyaya gönderilmiş bir sanatçıydı. Yukarıda saydığım tüm karakterlerin orijinal seslerinin tınısını yakalamayı başaran, o seslerle bağırıp çağırıp ağlayan, şarkı söyleyebilen bir adamdı. Dublajını yaptığı rollere bu kadar iyi girebilmesini belki de tiyatrocu kökenlerine borçluydu. Aydın Şehir Tiyatroları'nda yıllarca sanatçılık yapmış, pek çok oyunda, filmde ve dizide de rol almıştı. TRT'de 1970'lerde kurulan ilk dublaj ekibinin üyesiydi. Rocky ve Rambo'yu seslendirirken onlar kadar yorulur, bu sesine bile yansırdı. Efsane Bill Cosby seslendirmesi bile kendi yorumuydu aslında.

**UNUTULMAZ SESLENDİRME PERFORMANSLARINDAN BAZILARI:**

Başta Rocky ve Rambo olmak neredeyse bütün Sylvester Stallone rolleri ve filmleri

Bill Cosby

Fred Çakmaktaş

Joe Dalton

Ayı Yogi

Obelix

Günaydın Vietnam ve Ölü Ozanlar Derneği filmlerinde Robin Williams

Polis Akademisi'nden Tackleberry

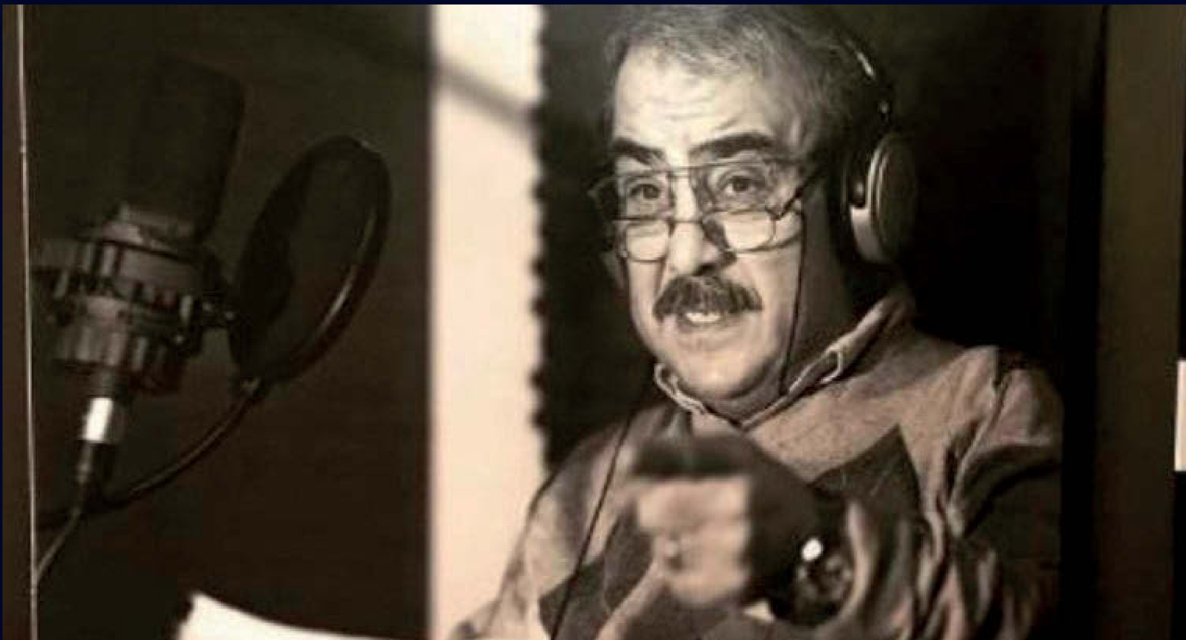
Esaretin Bedeli'nde Morgan Freeman

Peter Pan'den Kaptan Hook

Ne yazıktır ki aramızdan biraz küskün ayrıldı usta. Seslendirme sanatına verilen değer azalmıştı çünkü ve buna çok içerliyordu. Özellikle DVD ve Bluray'ler için dublajlar ucuz olsun diye bir sanat yönetimi olmaksızın apar topar yaptırılıyor, ortaya oldukça özensiz işler çıkıyordu. "Tiyatrodan kazanmadığım parayı seslendirmeden kazandım, ona da ihanet etmem. Hiçbir zaman seslendirmeyi boş vermedim." demişti. Fakat onun işine verdiği değer kendisine verilmiyordu, bu yüzden de soğuduğunu söylemişti.

Şüphesiz ki seslendirme sanatının en büyük ustalarından biriydi Sezai Aydın, hayatlarımızda yer etmiş unutulmaz bir sesti. Vefatıyla birlikte hepimizin çocukluğundan ve kahramanlarından bir ses daha gitti sanki. Büyüdüğümüzü bu şekilde anlamak gerçekten acı veriyor insana.

Hoşça kal kahramanlarımın sesi…



PLATFORM: Netflix YARATICI: Lauren Schmidt
OYUNCULAR: Henry Cavill, Freya Allan, Anya Chalotra, Joey Batey, Kim Bodnia

# THE WITCHER SEZON 2

## Çift kılıçlı saflarda işler kızışıyor!

GÜLHİS CANPOLAY

Ser verdiler sır vermediler. Oyuncu seçimleri gene olay oldu. Bir Witcher'ın öleceği sızdı. Oyun severler, kitap severler ve olaya diziyle ilk defa dahil olanlar birbirine girdi. Koronavirüs yüzünden çekimler durdu, yurtdışı lokasyonları iptal edildi…

Ben erken gösterimde izlerken çok eğlenmiştim. Sonra bir geldi yorumlar, millet meşalesini tırpanını alıp Netflix'i basacak neredeyse. Şimdi, diziyi beğenmemek herkesin hakkı. Hatta kendi incelememi unutmuşum, meğer ben tahmin etmişim, "Bu sezon insanları bölecek," diye. Gelin görün ki seveni var, sevmeyeni var.

Sevmeyenlerin gayet kapı gibi nedenleri var. Ama benim sormak istediğim şu, ilk sezondan sonra beklentiniz neydi? Yani ilki neydi de ikinci sezon sizi hayal kırıklığına uğrattı? İlk sezon da karman çormandı arkadaşlar. Herkesi illa bir kere anadan doğma gördük. Geralt'ın ağzından iki kelam duymadık. Ne, ne zaman oluyor? Her şey birbirine girmişti. Biz aynı diziyi seyretmiyor muyuz yoksa yahu?

İkinci sezonda da birdenbire büyük bir açılım olmasını, her şeyin çok ciddi olmasını, kitapların cuk diye kopyala + yapıştır yapılmasını beklemiyordunuz… Değil mi? Hele de pandemi iyice prodüksiyon ekibinin elini kolunu bağlamışken.

Birinci sezonun sonunda nail olduğumuz Sodden Savaşı'ndan sonra Yennefer'in öldüğünü sanan Geralt, yeni edindiği bir adet Ciri ile birlikte Kaer Morhen'e geliyor. Çünkü minnoş bir kız çocuğu için gerçekten en uygun yer burası(!).

Şaka bir yana, Ciri'nin düşmüş bir krallığın son varisi olduğu göz önünde bulundurulursa kimsenin onu Kaer Morhen'de aramayacağını bilen Geralt'a kızamıyor insan. İşte baba olmak böyle bir şey. Hazırlanın. Baba Geralt fazına geçiş yapıyoruz.

**Bu bir dizi. Bu bir uyarlama. BİR KERE DAHA hatırlayalım, sakinleşelim…**

İlk sezonda sallantılı bir olay örgüsü, kafa karıştırıcı detaylar, karman çorman bir tempo biraz insanı sinir edebiliyordu izlerken. Hele de ne izlediğinizden emin değildiyseniz. Yani bizzat hatırlıyorum Witcher'dan anlamayan bir arkadaşa oradaki zaman çizelgesini anlattığımı.

Sevinerek belirtiyorum ki ikinci sezonda her şey gayet çizgisel ilerliyor. Hatta biraz kendi kendileri de bu konuda dalga geçmişler. Güldüm vallahi ne yalan söyleyeyim.

Fakat Roach'un da ölüm sahnesini ilk başta şakalı komedili yazdıklarını, Henry Cavill'in çıkıp da "Ya bakın bunu böyle yapamayız. Roach önemli, insanlar çok seviyor, bu sahnenin bir ağırlığı olmalı" dediğini öğrendiğimde fikirlerim netleşti. Bu yazarlar kaynak metni çok iyi anlayamamışlar. Yapacak çok bir şey yok. Allahtan Henry Cavill var da azıcık arkalarını topluyor. Neyse, araya Netflix sayesinde yaptığımız röportajdan da bir iki parça koyayım.

***Bu sezon diziye yeni karakterler de katılıyor. Tabii bazılarımız halihazırda kitaplardan ve oyunlardan tanıyor herkesi ama dizide ister istemez farklılıklar var. Witcher dünyasına aşina seyircilerin tepkisinden endişelendiğiniz oldu mu hiç?***

*Lauren Schmidt Hissrich: İş karakterleri tasvir etmeye geldiğinde bizim referans noktamız hep kitaplar oldu. Oyunların hikâyelerinde de ana metinden farklı kararlar alındığını biliyorum. Örneğin Triss, Yennefer ve Geralt'ın aşk üçgeni aslında kitaplarda üzerinde durulan bir şey değil. Fakat oyunların hikâyesinde iki kadının birbirlerine temkinli bir şekilde, kuşkuyla yaklaşmasına sebep oluyor.*

*Ayrıca,biz her ne kadar karakterleri yazarken kitaplara başvursak da oyuncuların bu karakterleri nasıl canlandıracağı onlara kalmış. Bazı oyuncular oyunlara aşina ve bu oyunculuklarına da yansıyor. Örneğin Kim Bodnia'nın çocukları Witcher oyunlarını çok seviyorlar, bu da onun Vesemir karakterini nasıl canlandırmak istediğine çok yansıdı. Biz de onun isteklerini göz önünde bulundurarak bir Vesemir yarattık.*



*Lambert ve Coen'i ise kitaptakine daha yakın tasvir etmeye çalıştık. Coen'in Ciri ile çok yakın bir ilişkisi var. Coen çok cana yakın ve Lambert biraz daha kaba. Eskel ise hem kitaplardan hem de oyunlardan farklı. Bu konudaki kararlarımız biraz da Geralt ve Ciri'nin hikâyesini ileri taşımak amaçlı oluştu. Kaer Morhen'de büyük şeyler olmasına ihtiyacımız olduğunu yapımın erken aşamalarında biliyorduk. Eskel'le ilgili planlarımız da biraz Geralt'ı en çok neyin üzeceği üzerine kuruldu.*

**VESEMİR AMCAAA!! GERALT ÇORBAMA MANTİKOR TIRNAĞI ATI-YOOOO!!**

Kim Bodnia'nın Vesemir'inden çok korkuyordum. Yahu beğenmemek için çok büyük ve önemli bir karakter. Ama izledikten sonra söyleyebilirim ki çok uygun bir oyuncu seçimi olmuş bence. Öyle herkes bir sahnede ba-bacan görünüp hemen peşinden de yüz yıllarca hayatta kalmış bir Witcher gibi korkutucu görünemez.

***İlk olarak Vesemir karakterini nasıl canlandırdığını görmek harikaydı. O Kaer Morhen'deki tüm Witcherlar ve Witcher hayranları olarak bizler için gerçekten bir baba figürü. Vesemir karakterine hazırlanmak senin için nasıldı?***

*Kim Bodnia: İlk olarak şunu söylemeliyim ki ben doğaya, doğada vakit geçirmeye hayranım. Çocuklarım Witcher oyunlarını çok seviyorlar ve beni Vesemir karakteriyle tanıştırdıklarında karakterimle en büyük ortak noktamın bu olduğunu fark ettim. Vesemir, Witcherlar… Onlar içinde bulundukları doğayla bir olarak hayatta kalıyorlar. Güçlerini buradan alıyorlar. Vesemir çok yaşlı, yüzyıllarca yaşamış. Birçok Witcher yetiştirmiş.*

*Ben onu kafamda canlandırırken ne en güçlü ne de en yetenekli Witcher olarak düşündüm. O sadece hayatta kalmayı başarmış olan en yaşlı Witcher. Ve bunun getirdiği sorumlulukları ne olursa olsun sırtlamak zorunda kalmış. Bu sorumluluklar ona en iyi olduğu için verilmemiş, o sadece hayatta kaldığı için tüm Witcher'ların eğitmeni olmak zorunda kalmış. Onun karakterini bu düşünceler üzerine kurdum.*

Panik yapmayın yahu, gömmeye yol yapmıyorum. Dizide biraz Yennefer'in tarafını da görüyoruz. Ki bu dizinin temposu açısından gayet iyi bir şey. Bir kitap tamamen Kaer Morhen'de olup bitenleri ve Ciri'nin gündelik yaşantısını, eğitimini ve kaledeki insanların ilişkilerini anlatabilir ama dizi böylece çok yavan ve durağan olurdu.

Bu noktada hâlâ "Geçmiş Ben" ile aynı fikirlere sahibim. Evet, Kaer Morhen etrafında dönen bir diziyi izlerim çünkü ben halihazırda bu karakterleri tanıyor ve seviyorum. Dizinin yeni izleyiciler için de çekildiğini hatırlamakta fayda var.

***Bu sezonda Jaskier'in karakteri de çok boyutlu bir hal alıyor. İlk sezonda onu Geralt'ın yanına kendisine şarkı malzemesi çıksın diye katılan bir ozan olarak tanıdık. Şimdi ise onu olayların göbeğinde, boyunu aşan entrikalara bulaşırken görüyoruz. Jaskier'deki bu değişimi canlandırmak senin için nasıl bir histi?***

*Joey Batey: İlk sezonda Jaskier, Geralt'ın PR ajansı gibi çalışıyordu. Onun yanına kendi çıkarları için katılmıştı* çünkü senin de dediğin gibi ona şarkı malzemesi çıkıyordu. İkinci sezonda ise Jaskier'in karakteriyle ilgili planımız tamamen onun vicdani duyguları üzerine kurulu. Jaskier karşısına çıkan fırsatları kaçırmıyordu ama kişisel güvenliğini de çok riske atma*dan. Şimdi ise hayatında ilk defa kendi canını riske atmak durumunda kalıyor.*

*Ve rolümün bu tarafına hazırlanırken savaş dönemlerinde sahne sanatçılarının neler yaptıklarıyla ilgili çok araştırma yaptım. Josephine Baker ve Marcel Marceau'nun Fransız Direnişi döneminde ünlerini, platformlarını ve neredeyse istedikleri her yere girebilmelerini iyilik adına kullanmaları hakkında bir sürü hikâye var. İkinci sezon için repliklerim elime aldığımda beni en çok heyecanlandıran bu oldu ve Lauren'la beraber şarkıcı, sanatçı ve düşünür Jaskier'in içindeki sessiz kahramanı ortaya çıkarmak için uğraştık.*

**Yahu puanım bir dedim, neden anlamıyorsunuz?!**

İlk incelemede aynen şöyle demişim: Bu demek değil ki ikinci sezon mükemmel olmuş, yeme de yanında yat!

Ben beğendim. Politik entrikalar, Yennefer'in ikilemleri, Ciri'nin geçmişi ardında bırakma çabasına karşılık geçmişe tutunmaya çalışan Vesemir… Bir bölümden öbürüne, iki günde izledim bitti. İnceleme yazacak olmasam çok da üstüne düşünmezdim açıkçası. Bir Witcher uyarlaması izlemekte olduğumuzun farkındayım. Bir tutku projesi değil bu. Witcher isminin gücü adına biraz Netflix'e para kazandıracağız, o arada eğlenirseniz ne ala! Ha bir de çok kaslı Geralt adına.

Bi' dakika… Jaskier mi o?!

Ben Joey Batey'le olan röportaja bi' geri dönebilir miyim? Bir şey soracağım ya, iki dakika geri dönebilir miyim hemen?!

**EDİTÖRÜN NOTU:** Keyifli bir dizi, ciddi bir dizi değil. Bu noktadan sonra da kendisini çok ciddiye almasını beklememek lazım. ★★★☆☆



**PLATFORM:** Disney+ **YAZAR:** Jonathan Igla **OYUNCULAR:** Jeremy Renner, Hailee Steinfeld, Vera Farmiga, Tony Dalton, Alaqua Cox, Florence Pugh, Vincent D'Onofrio

# HAWKEYE

SEZON 1

Taytlı veya zırhlı koca koca kahramanların uzayda kozmik işler kovalaması beni çizgi romanlarda çok fazla çeken bir şey değil. Her ne kadar şahane kozmik seriler okusak da ben kahramanımı sokakta görmeyi tercih ederim. Marvel Sinematik Evreni yakın zamandaki işlerinde çoklu evrenler, kozmik galaksi gibi konulara fazla değinince biraz içim daraldı. Neyse ki Hawkeye imdada yetişti ve hedefi yine tam on ikiden vurdu. MCU bünyesinin ilk noel temalı işi olan Hawkeye sayesinde nurtopu gibi bir Kate Bishop'u da kazanmış olduk. İzlerken ve izledikten sonra övmeye doyamadığım Hailee Steinfeld umarım ilerleyen dönemlerde de MCU içerisinde bol bol oklarını sallar.



Sadece altı bölümden oluşan bir mini dizi olduğu için bittikten sonra da tek ya da iki seferde izlemek için oldukça ideal. Ben diziyi çok sevdiğim için her hafta yeni bölümü iple çektim ama ilk defa izleyecekler ne dediğimi anlayacaktır. Dizinin bazı senaryo sıkıntıları ve harcanmış çok fazla potansiyeli olsa da Clint Barton'ın emekli olmasına çok sevindim. MCU şakalarının bile insana batmadığı ve yüzleri güldürdüğü, Echo'nun kendi dizisi öncesi orijin hikayesiyle giriş yaptığı çok tatlı bir dizi izledik. Şimdi en büyük umudum Kate Bishop'u MCU içerisinde daha aktif görmek. ■ OĞUZ

**EDİTÖRÜN NOTU:** İnsan MCU'da daha çok Kate Bishop görmek istiyor... ★★★★☆

**YARATICILAR:** Josh Heald, Jon Hurwitz, Hayden Schlossberg **OYUNCULAR:** Ralph Macchio, William Zabka
**IMDB NOTU:** 8,6 **KANAL:** Netflix

# COBRA KAI

SEZON 4

Daniel ve Johnny'nin onlarca yıl öncesinden kalma dertlerini asla çözemeyip hep kafa kafaya tokuşmaları, yeni gençlerin sürekli deveran edip bir o tarafa bir bu tarafa çark etmesi, karşı tarafta çok kötü adamlar falan; seviyorum Cobra Kai'yi. Belki über dövüş sekanslarıdır, çok acayip prodüksiyondur yok ama bence tam da olması gerektiği gibi, kendi halinde, samimi ve çok eğlenceli bir seri.

Ama doğrusunu isterseniz oynayacak fazla kartı da kalmadı artık. Bence 3 veya en kötü 4, son sezon olmalıydı. İlk sezonlarında tam bir maceraydı, şu an biraz sitcom / pembe dizi tarafı ağır gelmeye başladı. Hâlâ severek izliyorum ama sürekli aynı şeyler etrafında dönmeye başladığı hissinden de kurtulamıyorum ve ilk 2 sezondaki gibi "gelsin yenisi artık" diye ölüp bitme durumunu pek yaşıyor sayılmam. ■ ÖMER



**EDİTÖRÜN NOTU:** Hâlâ güzel ama 5. sezon son olmazsa cidden suyu çıkacak. ★★★★☆

SEZON 1

YARATICI: Rafe Judkins OYUNCULAR: Rosamund Pike, Daniel Henney, Zoë Robins, Madeleine Madden, Josha Stadowski, Marcus Rutherford, Barney Harris PLATFORM: Amazon Prime Video IMDB NOTU: 7.3

# ZAMAN ÇARKI (THE WHEEL OF TIME)



**EDİTÖRÜN NOTU:** Gelecek sezonda yapacakları dizinin rayına oturup oturmayacağını belirleyecek. Ama keşke dizi yazarları kaynak esere sadık kalmayı tercih etseler. ★★★☆☆

Zaman Çarkı ilk bölümüyle kitaplarıyla alakasız saçma sapan bir giriş yaptı, derken birkaç bölüm "Dur bakalım, ilginç bir şeyler olacak galiba" dedirtti ve ironik bir şekilde ismine uygun davranarak tam 360 derece çark edip başladığı gibi tatsız bir bitişe ulaştı. Geçen ay ilk 4 bölümün değerlendirmesini yapmıştım, umutluydum. Moiraine ve Lan'a bayılmıştım -ki Moiraine'in karakteriyle, oyunculuğuyla hâlâ diziyi sırtlayan karakter olduğunu düşünüyorum.

Öte yandan senaryo ve diyaloglar açısından herkeste ama yani istisnasız herkeste bir çiğlik var. Orijinal halleriyle daha ilginç olan karakterlerin ruhları silinmiş ve kendilerinin bir gölgesi haline gelmişler sanki. Mesela Egwene'in tuttuğunu koparan, hırslı kişiliğinden eser göremedim ilk sezonda. Nynaeve'in aşırı korumacı ve güvensiz tavırları birkaç bölüm gözüktü, sonra pat diye kayboldu. Mat'in muzip, serseri tavırlarını zaten hiç göremedik zira kendisine bol ağlangaçlı Türk dizisi ailesi yapmışlar. Sezon sonunda oyuncusu da değişince tuhaf bir şekilde hikâyenin dışında bırakmak zorunda kalmışlar karakterini. (Zaten Perrin'den zerre beklentim olmadığı için ona hiç girmiyorum)

Moiraine'in Muhafız bağını oyuncak gibi açıp açıp kapaması ve Lan'ın dokunaklı olması gereken konuşmasını "Eee nereye gittiler?" diye alakasız bir şekilde bağlaması gibi can sıkıcı detaylar da üstüne tuz biber olmuş.

İkinci sezonda olacaklara ufak bir perde aralayan son sahne ise dizinin geleceğine dair umutlarımı kırdı doğrusu, zira neresinden tutsan elinde kalıyor. Ne kostümler olmuş ne hareketler tutarlı... Muhtemelen bir sonraki sezonun ilk üç bölümü tamam mı devam mı kararını vereceğim nokta olacak. Umarım dizi senaristleri serinin çarkına okumayı bırakır da şöyle ağız tadıyla bir Zaman Çarkı izleriz. BURCU

# HELLBOUND

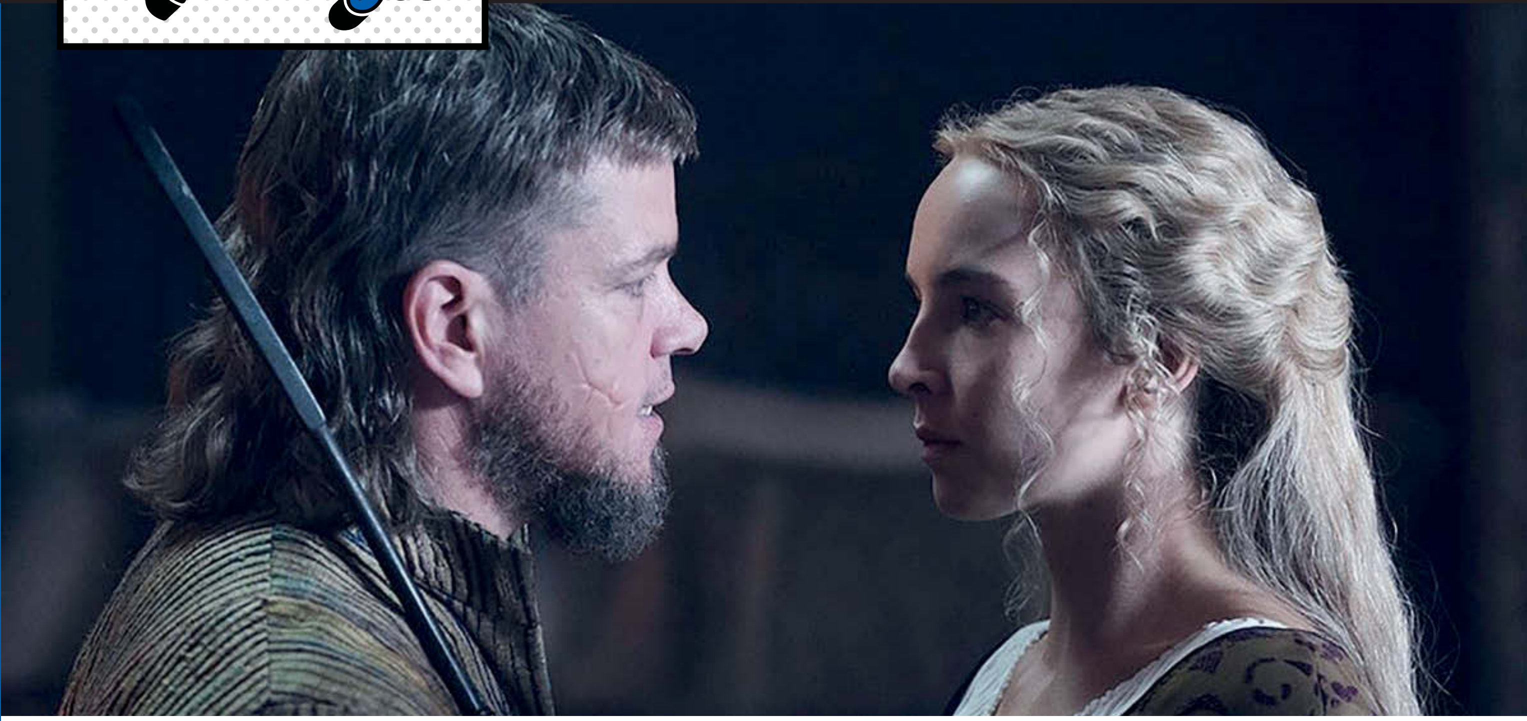
YARATICILAR: Kyu-Seok Choi, Sang-ho Yeon
OYNAYANLAR: Kim_Hyun Joo, Jeong Min Park, Yoo Ah-İn
IMDB NOTU: 6.8 KANAL: Netflix

İlk bakışta basit bir konusu var gibi görünüyor bu yeni Güney Kore dizisinin: Meleğe benzeyen bir görüntü aracılığıyla bazı insanlara ölecekleri ve cehenneme gidecekleri gün ve saat bildirilir. Korkunç görünümlü, güçlü ve yenilmez varlıklar tarafından bu insanlar infaz edilir. Burada dini bir tarikat – örgüt arası bir organizasyon devreye girer. İnsanların günahları yüzünden tanrı tarafından cezalandırıldığını ve korkunç şekilde infaz edilen (dizideki ifade ile "gösteriye maruz kalan") insanların doğruca cehenneme gittiğini iddia eden Yeni Doğru tarikatı öykü ilerledikçe korkunç infazların görüntüleri hatta canlı yayınlar internet üzerinde giderek artınca ciddi bir popülerlik ve destek kazanır.

İlk üç bölüm günümüze yakın 2022'de geçerken, ikinci üç bölümde ilerleyen 4-5 yıl boyunca halk arasında ve devlet kurumları içinde büyük güç kazanmış, polis de dahil birçok önemli kişinin desteğini elde etmiş Yeni Doğru tarikatının kendisine karşı gelenlere uyguladığı baskıyı artırırken görüyoruz. İnternet yayınlarıyla halkı galeyana getirmeye çalışan Ok Başı adlı kişi itici olmak için uğraşan abartılı bir karakter gibi duruyor. Ayrıca özellikle benim gibi duyarlı insanlar için bazı rahatsız edici, sinir bozmaya yakın sahnelerin bulunduğunu da belirteyim, daha çok son bölümde olmak üzere. Pahalı görüntü efektlerinin, süslü dekorların, havalı karakterlerin olmadığı bir dizi Hellbound. İzleyiciyi etkilemekten çok izlerken düşündürtmeyi ve insanlık, insana ait erdemler, günahlar gibi konularda sorular sordurtmayı hedefliyor sert bir dille anlattığı öykü boyunca ve bunu büyük ölçüde de başarıyor. Oyunculuk, müzik gibi kriterler iyi seviyede, tempo bazen biraz düşse de sıkılmadan izlemeye engel olmuyor. Son bölümün final sahnesindeki sürpriz görüntü ise, devam sezonun da çekilip yayınlanacağını işaret ediyor. NOYAN



**EDİTÖRÜN NOTU:** Yenilmez askerlerin, robot, zombi gibi klişelerin olmadığı, korkuları, aileleri, umutları olan sıradan insanlarla ilgili, bir iki fantastik öge katılarak sunulan felsefi bir öykü. Rahatsız edici olabilecek bazı sahnelerine rağmen izlemeye değer duruyor. ★★★★☆

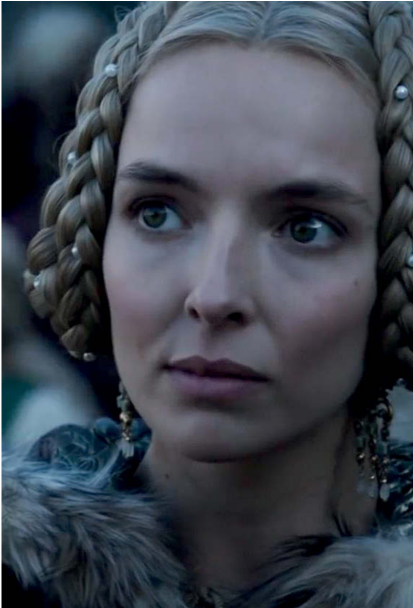


**PLATFORM:** Disney +, Sinema **YÖNETMEN:** Ridley Scott **OYUNCULAR:** Matt Damon, Adam Driver, Jodie Comer, Ben Affleck **IMDB NOTU:** 7.4

# THE LAST DUEL

## Kadının adı da yok sanı da...

**EREN ERYÜREKLİ**



Eğer anlatım tarzına tahammül edebilirseniz ve yönetmen Ridley Scott'ın filmin gişede patlamasına sebep olarak gördüğü(!) elinden telefonu düşürmeyen Millennial'lardan biri değilseniz (ki 30 yaşın altındaysanız değilsinizdir, yönetmen o yaş grubunu kast ediyor aslında) bu filmin vurucu etkisini iliklerinize kadar hissetmeniz gayet olası. Çünkü gerçekler hakkında gerçek bir hikâyeye dayanıyor kendisi.

14. yüzyılın berbat yaşam şartlarında ve krala bağlı derebeylerinin hükümranlığı döneminde geçen filmimiz "düello ile yargı" kuralının uygulandığı Fransa tarihindeki son olayı konu alıyor. Sir Jean de Carrouges'in karısı Marguerite'in Jaces Le Gris tarafından uğradığı tecavüz ve susmayarak bu duruma isyan edip adalet talep eden Marguerite'in mücadelesi ana konumuz ama yönetmen bunu ana üçlünün bakış açılarından anlatmak gibi bir anlatım şekli tutturduğundan aynı olayları tekrar tekrar görüyoruz. Lakin bu bakış açıları arasındaki nüanslar esas etkileyici unsura dönüşüyor ve sabreden ödülünü finalde Jodie Comer'ın başarıyla canlandırdığı Marguerite'in bakış açısına sıra geldiğinde alıyor. Bu bölümün "gerçek" alt başlığına sahip olması da tesadüf değil elbette. Erkeklerin ün, şan, mal varlığı ekseninde dönen kısır dünyalarında kadınlara nasıl baktıklarını çok net görüp günümüzde ne kadar az şeyin değiştiğini içim burkularak fark ettim. Bahsini ettiğim tecavüz sahnesini izlemek de bir o kadar iç acıtıcıydı ama eğer bir şeylerin değişmesini istiyorsak dünyamızda gerçeklerin olduğu gibi, sulandırılmadan açık ve net ifade edilmesinde de fayda görüyorum. Elbette bu bir Ridley Scott filmi olduğu için yapım kalitesi de üst düzeyde ve o dönemi resmen soluyorsunuz her bir karede. Sert savaş sahneleri ve daha da sert final düellosu da az ama öz aksiyonun hakkını vermiş. Ama bahsettiğim gibi bu film günümüzde iyice ayyuka çıkan toksik maskülinite, kadın hakları ve gerçeğin çarpıtılıp toplumun uyutulması gibi sorunlarla yakınen alakalı ve o pencereden izlerseniz konuya getirdiği çarpıcı yorumu da o denli takdir edebilirsiniz düşüncesindeyim.

Elbette kusurları yok değil fakat filmlerinde her daim güçlü kadın figürlerine yer veren yönetmenin bu sefer erkeklerin dünyasına sağlam eleştiri okları yollaması ve okların büyük oranda hedefi bulması da takdire şayan bir durum, burada senaristler Matt Damon ve Ben Affleck'e benden ayrı bir alkış gelsin. Çoğunlukla idealize edilen şövalyelik gibi kavramların aslında erkeklerin başka bir oyuncağı olması ve kadının evlenirken bir mal olarak görülmesi de günümüzde maalesef pek değişmemiş bir durum, o yüzden Marguerite'in haklı isyanında modern kadının haykırışını görmek filmi özel bir yere koyuyor sinema külliyatında.

**EDİTÖRÜN NOTU:** The Last Duel izleyiciden tüm dikkat ve sabrını talep eden ama bunu ödüllendirirken de elini korkak alıştırmayan bir yapım. Görselliği kadar günümüze yaptığı atıflarla da üstüne bolca konuşulması gerekli diye düşünüyorum. ! ★★★★☆

**YÖNETMEN:** Andy Serkis **OYUNCULAR:** Tom Hardy, Woody Harrelson, Michelle Williams, Naomie Harris **IMDB NOTU:** 6.0

# VENOM LET THERE BE CARNAGE



**EDİTÖRÜN NOTU:** Canınız Venom ve Carnage istiyorsa Spider-Man: The Animated Series falan izleyin. 1,5 saatinizi buna heba ettiğinize değmez.
★★☆☆☆

İlk Venom filmi öyle ne batan ne de çıkan, boş zamanda eğlencelik izlemelik bir filmdi benim gözümde. Haliyle Let There Be Carnage'dan beklentim de aşağı yukarı o minvalde bir film olmasıydı. Hani Carnage ve simbiot muhabbetlerine bayılan bir insan olarak bile beklentim bu seviyedeyken film ona rağmen beni hayal kırıklığına uğrattı.

Öncelikle ilk filmde karşılıklı bir anlayış geliştirmişken Venom ve Eddie'nin saçma sapan bir çekişmenin ve anlaşmazlığın içine atılması pek gereksiz ve can sıkıcı olmuş. Neymiş, Venom tavuk beyni yemekten bıkmış ya insan beyni ya da çikolata yemeliymiş. Film böyle bir yarım saatini falan bu tartışmayla harcamaya çekinmiyor. Komik olmaya çalıştıkları sahneler komik değil, Venom desen zaten bu kadar ciddiyetsiz bir karakter değil normalde.

Arada geçen filmin sonunda göz kırptıkları Cletus Kasady mevzusu geliyor ama onun da neresinden tutsak elimizde kalacak cinsten bir işlenişi var. Tam anlamıyla psikopat olması gereken karakter aşk böceği bir seri katilden ibaret. Adı güya "Carnage" ama katliama dair yaptığı pek bir şey yok. Hadi filmin yaş sınırını düşük tutmak için öyle herhalde desek, bir sahnede kamera net göstermese de hart diye kafa ısırıp kopardığı oluyor; olay vahşet göstermemek değil yani. Simbiotların birbirine girdiği sahneler belki kurtarır diye umutla izlemeye devam ettim ama orada da "En azından bu güzel olmuş be!" diyebileceğim bir şey çıkmadı tabii yine…

Garip, ne olmak istediğine karar verememiş ve orijinal eserin vadettiklerini taşıyamayan bir film olmuş anlayacağınız Let There Be Carnage. Filme dair en ilginç kısım Credits sonrasında çıkan sahne, onu da açıp Youtube'dan izleyin de 1 buçuk saatiniz boşa gitmesin… ■ CAN

**YÖNETMEN:** Wes Anderson **OYUNCULAR:** Benicio Del Toro, Lea Seydoux, Adrien Brody, Tilda Swinton, Frances McDormand, Timothee Chalamet, Jeffrey Wright **IMDB NOTU:** 7.4

# THE FRENCH DISPATCH

Wes Anderson'ın The Grand Budapest Hotel'den bu yana uzun metraj ikinci, gerçek oyuncularla çektiği ise ilk filmi olan The French Dispatch, önümüze harikulade bir yıldızlar geçidi koyuyor. Zarif bir yazım ve belki de şimdiye kadar bir Wes Anderson filminde gördüğümüz en güzel setlerle kostümleri bir araya getiren film güzelliğe aç gözlere ziyafet, güzel konuşana hasta kulaklara şifa resmen. Prestijini had safhada yaşayan bir yazılı basın ürününün, ortaya çıkışını nihai sayısında tüm Wes Anderson çılgınlığı ile gözler önüne seren, o sayıyı oluşturan etli, esas makaleleri sinema formatında sunuyor. Önce Benicio Del Toro'nun canlandırdığı tımarhane "mahkûmu" deli ressam Moses Rosenthaler'ın sanatı ve eserleri bize sunuluyor. Lea Seydoux, Adrian Brody ve Tilda Swinton çeşnisiyle hem de. Akabinde Frances Mcdormand bizi bir öğrenci isyanına konuk ediyor, öğrencilerin başı da Timothee Chalamet. Son olarak hünerlerini bir polis karakolunda sergileyen efsanevi bir mutfak şefinin Jeffrey Wright tarafından kitlelere tanıtılışını ve daha fazlasını izliyoruz.
■ ONUR



**EDİTÖRÜN NOTU:** Bu sayfaları okuyorsanız, kuvvetle muhtemel dergiciliği ve dergileri seviyorsunuz, neden The French Dispatch'i de sevmeyesiniz?
★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Adam McKay ○ **OYUNCULAR:** Leonardo DiCaprio, Jennifer Lawrence, Merly Streep, Jonah Hill, Cate Blanchett ○ **IMDB NOTU:** 7,3 ○ **PLATFORM:** Netflix

# DON'T LOOK UP

## Kaldırma bakayım o kafayı!

**EREN ERYÜREKLİ**

Don't Look Up bir propaganda filmi. Ama ne sizi "iş, aş, Haydar Baş!" şeklinde kafiyeli tınılarla yanına çekmeye çalışıyor ne de hayırsever(!) bir Leprikon misali kapınıza makarna kömür bırakıp sizi kölesi etme peşinde. Onun derdi sizi kafanızı gömdüğünüz bok çukurundan kısa süre de olsa çıkarıp çevrenize ve gerçeklere bakmanızı sağlamak.

İki astronomun dünyaya 6 ay içerisinde çarpacak bir kuyruklu yıldızı keşfetmeleri ve bunu dünyaya duyurmaya çalışmaları üzerine olan filmde kör gözüne parmağım şeklinde bir anlatı yolu tutturmuş yönetmen McKay. Sonuçta bu bir propaganda, dolaylı laflara yer yok. Her şeyi beynimize çekiçle çakmaları lazım ki insanlık olarak içinde yüzdüğümüz aptallık havuzundan kafamızı kaldırıp şöyle bir yukarı bakalım, nefes alalım. Ama ne mümkün tabii. Saçma sapan komplo teorilerinin uçuştuğu YouTube ekranları, milletin birbirine yarın yokmuşçasına giriştiği kısıtlı Twitter satırları, kıyamet kapımıza dayanmışken İnstagram ve TikTok'ta hâlâ daha dans edip göt baş açanlar, Facebook'ta kedilere tapanlar ve ana akım medya dediğimiz çöplük Leonardo DiCaprio ve Jennifer Lawrence'ın hayat verdiği bilim insanlarının sesini boğmaya hazır ve nazır bekliyorlar. Politikacıların alayı zaten bilinçsiz, çılgınlık derecesinde aptallaşmış ve yalnızca kâr amacı güden milyar dolarlık CEO'ların dünya yok oluşa sürüklenirken tek düşündükleriyse daha çok dolar. Ha filmin son sahnelerinde gerçekten de bu tiplerin sağ kaldıklarını görüyoruz ama düştükleri bu yeni "Eden"da onları yasak elmadan ve ağaç yapraklarından fazlası beklemekte neyse ki. Don't Look Up çok iyi bir film mi peki? Değil tabii ki onda anlaşalım. Çoğunlukla kuyrukluyıldız metaforu arkasına koyduğu iklim değişikliği mesajını gözümüze sokmakta beis görmüyor ya da kendi içinde saptığı mantıksız yollar, çıkmaz sokaklar var. Ve evet Idiocracy ya da Dr.Strangelove bundan çok daha iyi filmler ama yaşadığımız büyük beyinsizlik çağında belki de en iyisi budur ve gerçekten birbirimizle gerçek olan bir şey yaşadığımızda hakkında kötü konuşmaya da dilimiz varır diye düşünüyorum.


Jennifer her şeyin aşırı farkında

O yüzden ben de direkt olacağım. Bu iklim propagandasını izleyin ve üzerine küresel ısınmaya karşı neler yapabileceğinizi araştırıp yapabiliyorsanız birkaç adım atın. Kimse size hemen yarın hamburger yemeyi bırakın veya o "Play Station 5'i dinlenme modunda değil de kapalı tut" demiyor (siz yine de azaltsanız fena olmaz bu alışkanlıkları). Ama bu eylemin dünyaya iyi geleceği gerçeğine de sırtınızı komple çevirmeyin. Ayık olun, yukarı bakın, politikacılara ya da teknoloji simsarlarına güvenmeyin ve insanlığın aslında ne kadar biricik olduğunu fark edip bu sahip olduğumuz yegâne anlamlı şeyin kaybolmaması için çalışın.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Leonardo var gücüyle bağırıp "Biz ne hale geldik?" diyor. Sosyal medya şaklabanlıklarınızdan ve güzelim fanuslarınızdan öteye bakıp gerçekleri görmeye davet eden bu filmi herkes izlemeli ve kendince dersler çıkarmalı. ★★★★☆

**YÖNETMEN:** Jane Campion **OYUNCULAR:** Benedict Cumberbatch, Kirsten Dunst, Jesse Plemons, Kodi Smith-McPhee **IMDB NOTU:** 7.0 **YAYINLANDIĞI PLATFORM:** Netflix

# POWER OF THE DOG



Daha bu ay No Way Home'da kendisiyle özlem giderdiğimiz Benedict Cumberbatch, Aralık lokumunu çifte kavurmaktan çekinmedi ve Power of the Dog ile de karşımıza çıktı. Netflix'te yayınlanan, yönetmeni ve senaristi Jane Campion'ın aynı adlı 1967 çıkışlı romandan uyarladığı film, Vahşi Batı'nın ölümü sonrasından medeniyetin kalabalığını bir bekleyiş gibi. Phil ve George Burbank'in silahlarla düellolardan mahrum kalmış ovalarda çiftlik idare ederek sürdürdükleri yaşamları, Rose Gordon'ın bozkır sahnesine girişiyle değişiyor. Nazik George ile evlenen Rose, narin yapılı oğlu Pete ile beraber Phil'e batmaya başlayıp onun acımasızlığını ince ince ortaya çıkartırken film ağır temposunu izleyiciye tattırıyor. Bu noktada bir yol ayrımına geliyorsunuz: Power of the Dog'u izlerken ya sıkılacak ve belki de bırakacak, ya da tekrar tekrar izleyip zanaatkârlığını parça parça keşfedeceksiniz. Devam etmeyi seçerseniz de oyuncululukları ve sinematografisiyle göz doldururken sakinliğiyle filmi bıçak gibi kesen bir sona varacak Cumberbatch'in zalim gösterisi. Bundan herkesin hoşlanacağını garanti etmek ise pek mümkün değil. ■ ONUR

**EDİTÖRÜN NOTU:** Benedict Cumberbatch'e doyamayanlarınız için bu yılın adaylık rekortmeni ilk adres. ★★★★☆

**YÖNETMEN:** Rawson Marshall Thurber
**OYUNCULAR:** Dwayne Johnson, Ryan Reynolds, Gal Gadot
**IMDB NOTU:** 6,4

# RED NOTICE





Netflix'in bugüne kadar yaptığı en yüksek bütçeli işlerden biri, hatta belki de en yükseği Red Notice. Gal Gadot, Dwayne Johnson ve Ryan Reynolds gibi isimler bu yüksek bütçenin nerelere gittiğine dair bir fikir veriyordur herhalde. İsimlerini anmışken direkt söyleyeyim, Johnson ve Reynolds bayağı iyi iş çıkartmışlar ama Gadot biraz gerisinde kalıyor bu ikilinin. Gene de genel anlamda parayı boşa saçmamışlar; özellikle yönetmenin yine Johnson'la çektiği ve dikkat çekici bir kadrosu olan *Skyscraper*'a kıyaslayınca onun çok üstünde bir iş olmuş bu.

Filmin konusu pek özgün sayılmaz: İşte efendim özel bir FBI ajanı aldığı bir ihbarı değerlendirerek, tarihin görüp görebileceği en iyi sanat hırsızlarından birini tutuklamak üzere Roma'ya gidiyor. Bu ihbara göre Kleopatra'nın üç yumurtası diye anılan üç farklı mücevherden yasal olarak Roma'da bir müzede sergileneni çalınacaktır. Sonrasında da bu özel ajan, hırsız ve ihbarcı kişiliğin kalan yumurtaların peşine düşmelerini izliyoruz kabaca.

Açıkçası filmi izlemeden önce internette hep kötü yorumlara denk geldiğimden beklentilerim epey bir düşmüştü, ikinci bir Skyscraper vakası bekliyordum. Ancak Red Notice ilk paragrafta da dediğim gibi Johnson ve Reynolds tarafından başarıyla sırtlanmış. Acayip iyi bir ikili olmuşlar, aralarındaki diyaloglar falan özellikle Reynolds'ın Deadpool'u hatırlatan tripleriyle bayağı matrak. Toparlarsam, hikâyenin dünyanın pek çok farklı yerinde ve ortamda geçmesi, The Rock abimizin alameti farikası olan bol aksiyon ve Reynolds'la yakaladıkları dinamik falan derken iki saatin nasıl geçtiğini anlamıyorsunuz bile. Yalnız bu kadar masraf yapmışsınız da o boğa güreşi sahnelerindeki CGI ne abicim? ■ IHSAN A.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Şöyle güzel bir hafta sonu akşamı epey gideri var. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Lana Wachowski OYUNCULAR: Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Yahya Abdul-Mateen II, Jonathan Groff, Jessica Henwick, Neil Patrick Harris IMDB NOTU: 5.8

# THE MATRIX: RESURRECTIONS

## Bir gün ölünce lütfen beni de diriltmeyin...

OĞUZ ERDOĞAN

Her insanın bilim kurguyu sevmek için kendine has nedenleri vardır. Bazen geleceğin sunduğu uçsuz bucaksız bilinmeyenin içine balıklama dalmak keyif verir, bazen uzaya çıkıp güzel mavi gezegene uzaktan bakmak. Bazen de içinde yaşadığımız bu dünya vasıtasıyla başka bir gerçekliğe gitmek insanı cezbeder. Tarih boyunca pek çok farklı bilim kurgu eserinin çıkması da bundandır. Tüm bu okyanus içerisinde Matrix'in temsil ettiği fikirler çok özel bir yere sahip. Ben şahsen serinin ikinci ve üçüncü filmini pek sevmesem de ilk film gerçek anlamda zihin açıcı etkiye sahipti. Bu kadar zaman sonra yeniden Matrix'e dönme düşüncesi de biraz nostalji biraz da iç gıdıklayıcı merak duygusunun etkisiyle beni heyecanlandırmıştı.

### USB'den Format atmak

Ben bilgisayar kullanmaya başladığım ilk yıllar sistem kurtarma disketleri olurdu. Bilgisayarın yanındaki çekmecede muhakkak duran bu disket, olur da Windows'a bir şey olursa diye hep aklımda yer etmiş ama hiç kullanmamıştım. Matrix'in çıktığı zamanlar formatları CD-ROM ile atıyorduk ve daha farklı bir dönemdi. Artık formatları USB ile atıyoruz ve çoğu bilgisayarda disk takılacak bir yer bile bulunmuyor. Bunları niye söyledim? Çünkü The Matrix: Resurrections izlerken sanki Windows 98 kurulu bir bilgisayara USB ile Windows 10 kurmaya çalışıyormuş gibi hissettim. En başından beri olmayacağını biliyorum ama ne hikmetse deniyorum. Zaten BIOS'ta da USB klavye çalışmıyor...

Wachowski'lerin normal şartlar altında dördüncü bir Matrix filmi yapmak gibi bir düşünceleri yoktu. Ancak epey empati kurabileceğim sebeplerden ötürü Lana Wachowski geçirdiği çok zor bir dönemden sonra en büyük eseri Matrix'e yeniden sığınmış ve O'nu geri döndürerek kendine de bir çıkış yolu aramak istemişti. Filmde de bu duyguları zaman zaman yaşayabildim ve bu gerçekten özel bir histi. Film epey hayal kırıklığına yol açsa da Lana'nın kişisel geri dönüş hikayesinin senaryoya etkisi bence olumlu bir detay, biraz empati kurmak yeterli. Lakin bu empati kısmını bir kenara bırakınca baştan sona sanki senaryosu olmayan bir film izliyormuş gibi şaşkınlık içerisinde izledim. Hayran yapımı bir Matrix hikayesi olsa çok daha akıcı bir öykü olabilirmiş.

### Lütfen nostaljinin yakasından düşün!

Matrix'in ilk filmiyle yarattığı hissiyatlar bir yana Keanu Reeves'in Neo olarak geri dönüşü bile film için acayip bir heyecan nedeniydi. Üstüne Trinity rolünde Carrie-Anne Moss da geri dönünce hep içimde bir "Acaba?!" vardı. Lakin tüm bu geri dönüş hikayesi buram buram nostalji hissini emmek için yapılmış. Neo'nun geri dönüşü bir anlam ifade etmiyor, mevcut evren ilk üç filmden sonra ilerleme kaydetmiş olsa da Neo ile arasında kurulmaya çalışılan bağ sadece ilham vermekten ibaret. Hatta Mr. Anderson'un rolü filmde Neo'nun daha önünde bile diyebilirim. Yine klasik bir beyaz tavşanı takip et, kırmızı hapı seç, kahraman ol hikayesine doğru anlamsızca savrulurken bence en az benim kadar Keanu Reeves de işlerin yolunda gitmediğini biliyordu.

Star Wars: The Force Awakens'ı ilk izlediğim zaman A New Hope ile arasındaki büyük benzerlikler beni çok rahatsız

etmemişti, o filmin daha büyük sorunları vardı. The Matrix: Resurrections da biraz ilk filmin izinden gitmeye çalışmış. Lakin Lana Wachowski üzülerek söylüyorum ki J.J. Abrams'tan bile daha kötü bir iş çıkarmış. Araya giren geçmişe dönüş sahneleri ve verilen referanslar bile nostalji hissini canlı tutamamış. Zaten filmin öyle acayip bir ilk yarısı var ki, şaka değil gerçekten Deadpool filmi gibi. Matrix ile ilgili bildiğimiz her şeye bayağı göndermeler var. Warner Bros. bile bu göndermelerden nasibini almış. Matrix içinde Matrix gibi Inceptionvari işler de bir anda klasik atmosferin bozulmasına ve sizin filmden kopmanıza yol açıyor.

**Bir kahvenin kırk yıl hatırı vardır**

Matrix denilince akla çok farklı fikirler gelebilir ama sanırım bunlar içerisinde en sonlarda romantizm vardır. Lana Wachowski'nin yaşadığı buhran sonrası yazdığı senaryonun temelinde ise romantizm ve ilişkiler var. Bu bir noktaya kadar kabul edilebilir ve anlaşılabilir olsa da koskoca Matrix hikayesini ve evreni bu kadar küçültmek bana hiç mantıklı gelmedi. Tamam Neo ve Trinity muhteşem bir ikili ve birbirlerine çok yakışıyorlar, ilk üç filmde bunlarla ilgili harika anılarımız var. Lakin artık 2021 yılındayız bambaşka bir Matrix ve dışarıda bambaşka bir dünya var işte burada geriye gidip Windows 98'e USB ile format atmaya kalkınca "Matrix.exe çalışmayı durdurdu" hatası alıyorsunuz.



Her şey bitip ekranda yazılar akmaya başladığında kafamdaki tek soru "Gerçekten mi?! Matrix'e bunu mu yaptınız?!" oldu. Filmi mutlaka sevenler olacaktır, hiç haz etmeyenler de olacaktır. Ben ikinci kısımdayım. Umarım bu yeni nesil Matrix'in kaynak kodları silinir de bir daha karşılaşmayız.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Yeni nesil Matrix hiç dirilmese de olurmuş. Halen ilk Matrix filmi ve Animatrix dışında tutunacak bir dalımız yok. ★★★☆☆

**YÖNETMEN:** Johannes Roberts **OYUNCULAR:** Kaya Scodelario, Hannah John-Kamen, Robbie Amell, Tom Hopper **IMDB NOTU:** 5,2

# RESIDENT EVIL: WELCOME TO RACCOON CITY

Milla Jovovich'in başrolünü oynadığı Resident Evil serisinden her zaman nefret ettim. O yüzden bu reboot'a karşı her zaman ılımlı yaklaşmaya çalıştım, hatta yeri geldi pozitif ayrımcılık bile yaptım. Fakat gene olmamış, gene olmamış, gene olmamış. Ben bile kurtaramam bu filmi.

Film senaryo olarak ilk iki oyunun garip bir kombinasyonunu içeriyor. Bunun sonucu olarak da Claire, Chris, Wesker, Jill ve Leon gibi hayli zengin bir karakter havuzuna sahip. Fakat en büyük falsosu da bu noktada ortaya çıkıyor, keza Claire haricindeki bütün karakterler ileri derece embesil gibi. Her seferinde birileri son saniyede kurtarmasa zombi felaketinin daha ilk 10 dakikası içinde paramparça olacak bir baş karakter ekibinden bahsediyorum. Özellikle de Sakar Şakir ve Bombacı Mülayim karışımı bir tip olarak resmedilen Leon akıllara zarar.

Hakkını vereyim, filmin "Milla Jovovich seri boyunca herkesi döver" formülünden çıkıp orijinaline sadık şekilde korku elementlerine yer vermesi ve Jill Sandwich gibi seriden pek çok klasik sahneye göndermeye yapması takdire şayan. Ne yazık ki burada da filmin düşük bütçesi devreye giriyor. Film orijinaline o kadar sadık kalmış ki CGI'lar abartmıyorum ilk iki oyunun çıktığı PS1 döneminden kalma. Ayrıca kendi içinde bile mantıksız o kadar çok sahne var ki: Şehirdeki tüm zombiler neden fareyle işaretlenmiş gibi karakola gidiyor? Trenin yarısını havaya uçuran patlamadan karakterler nasıl saçını tarayarak çıkıyor? Sony bu kadar



kötü film yaptırmayı nereden öğrendi?

Sizin anlayacağınız bir oyun filmi hayali daha hüsranla sonuçlanıyor. Aslında karakterlere zerre benzemeyen kişilerin özellikle cast edilmesi olayından da dem vurmak istiyordum ama konu başka yerlere gideceği için şimdilik susuyorum. Zira filmin sonunda "Al şunu tak da azıcık Wesker'a benze" dercesine Wesker'a güneş gözlüğü attıkları sahne favorim. Uzun zamandır bu kadar gülmemiştim.

EMRE S.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Beraber dalga geçerek izleyeceğiniz birileriyle izlenir, yoksa zombiye dönüşürsünüz. ★★☆☆☆

ÖMER AKDAĞ

# YILIN ANİMELERİ

2020 çok tıngır mıngır geçince geçen yıl Yılın Animeleri seçimi yapmaya elim gitmemişti ama 2021... Ah 2021... Ta 2007'den beri bu kadar dolu, bu kadar müthiş bir yıl olmadı desem yeridir.

Uyarımı yapayım: Seçimlerim alabildiğine özneldir ve sırf kendi izlediğim serilerle sınırlıdır, çok da şeyapmayın yani. Ve de 2020 sonbahar sezonunun başından 2021 yaz sezonunun sonuna kadarki serileri aldım, şu an devam eden sonbahar sezonu ve filmler dâhil değil.

## EN İYİ MACERA / EN İYİ HİKÂYE



### ODD TAXI

Yılın Animesi ödülünü kıl payıyla kaçırdı... Evet evet, bu hayvanlı mayvanlı, saçma sapan görünen animeden bahsediyorum. Görünüşüne aldanıp Odd Taxi'yi göz ardı edenlere o kadar üzülüyorum ki... Tarantino veya Scorsese anime yapsa böyle bir şey olurdu, o kadar söyleyeyim.

**YAKINDAN GEÇENLER**
**Macera:** Tokyo Revengers, To Your Eternity, Mushoku Tensei, Dr. Stone
**Hikâye:** Link Click, Attack on Titan, Wonder Egg Priority

## EN İYİ KOMEDİ

### NAGA-TORO-SAN

Bu yıl bir Asobi Asobase, bir Grand Blue ayarında komedi yoktu doğrusu ama Nagatoro-san da hepimizin içinde az çok var olduğunu tahmin ettiğim mazoşist-romantik tarafa iyi oynuyordu.

**YAKINDAN GEÇENLER**
**Komedi:** Horimiya, Hamefura




## YILIN ANİMESİ EN İYİ DRAM

### LINK CLICK

Burada sadece yeni animeleri değerlendirmeye tabi tuttum, devam eden ve geçmişten gelen serileri dışarıda bıraktım, haberiniz olsun.

2021'de Japonlar kaliteyi köklediler, muhteşem animeler yaptılar ama arkadaşlar, izninizi rica ediyor ve bu yıl Yılın Animesi ödülünü bir Çin animesine yapıştırmak istiyorum! Link Click zaman yolculuğu temalı, eğlencelik, hoş bir animeymiş gibi yapıyor ama öyle yerlerde öyle bir balyoz indiriyor ki... Bu yıldan tek bir anime izleyecekseniz... Öyle yapmayın, 2 anime izleyin, biri Odd Taxi olsun, biri de Link Click.



**YAKINDAN GEÇENLER**
**Yılın Animesi:** Odd Taxi
**Dram:** Fruits Basket, Attack on Titan, To Your Eternity, Wonder Egg Priority

## EN İYİ ROMANTİZM / EN İYİ KARAKTER GELİŞİMİ

### FRUITS BASKET

Ben ne desem kifayetsiz kalacak... Karakterlerin psikolojik gelişimine önem veren, sayısız ikonik an barındıran animelere her zaman zaafım olmuştur, Fruits Basket de türün en güzel örneklerinden biri. Böylesine insanın içine işleyen, böylesine kusursuz bir seri on yılda bir anca gelir... Son sezonuyla bu yıl kendisine veda ettik. Zor bir vedaydı.

**YAKINDAN GEÇENLER**
**Romantizm:** Horimiya, Nagatoro-san, Tonikaku Kawaii
**Karakter Gelişimi:** Tokyo Revengers, Those Snow White Notes, Mushoku Tensei, Odd Taxi

## EN İYİ AKSİYON

### JUJUTSU KAISEN

Shounen gibi shounen! Gaz aksiyonu ve müzikleri de var, şahane karakterleri de var, çok acayip kötüleri de var. Bir şey diyeyim mi? Diyeyim hadi... Yahu popüler olmayı Demon Slayer'dan daha çok hak ediyor be!

**YAKINDAN GEÇENLER**
**Aksiyon:** My Hero Academia 5, Attack on Titan, Wonder Egg Priority, Haikyuu



## EN İYİ YÖNETMENLİK

### TOKYO REVENGERS

Ödülsüz kalmasına içim elvermediği için böyle bir ödül uydurdum. Zaman yolculuğu soslu bir çete savaşı hikâyesi aslında ama şöyle bir baktığınızda çok da önemli görünmeyen hikâyesini öyle bir müzik kullanımı ve sahne yönetimiyle sunuyor ki kendinizi bir sonraki bölüm için ölüp biter halde buluyorsunuz. İnanılmaz sürükleyici.

**YAKINDAN GEÇENLER**
**Yönetmenlik:** Odd Taxi, Nomad, Star Wars: Visions, Wonder Egg Priority

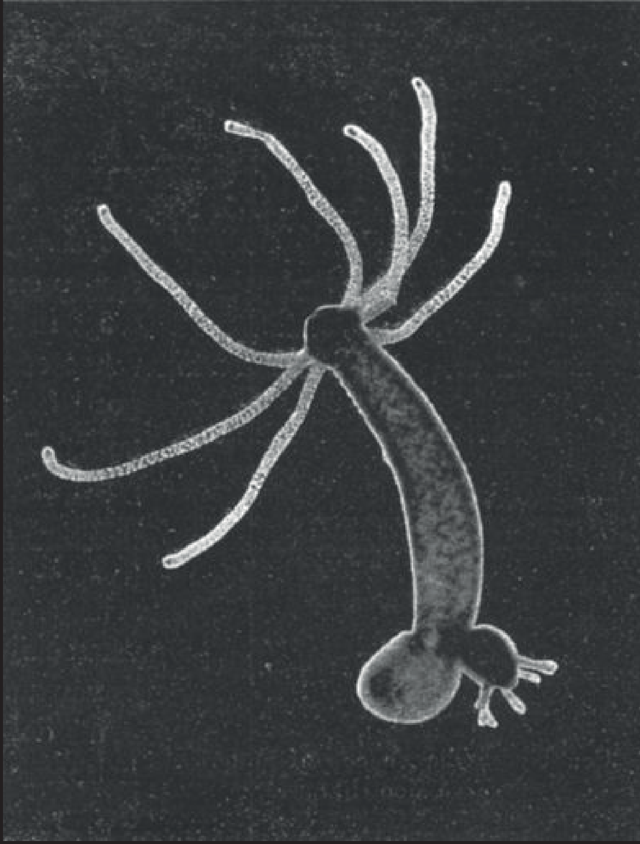
## EN İYİ BİLİMKURGU / EN İYİ ANİMASYON



### VIVY

İnsanlığın yok oluşunu engellemek adına zihni geçmişe gönderilen bir androidin onlarca yıla yayılan epik hikâyesi. AoT'nin eski stüdyosu Wit'in elinden çıktığını belli eden de bir görselliğe ve aksiyona sahip. Başladığı kadar mükemmel devam etmedi ama bu ödüller yine de hakkıdır.

**YAKINDAN GEÇENLER**
**Bilimkurgu:** Dr. Stone, Star Wars: Visions
**Animasyon:** Mushoku Tensei, Star Wars: Visions



# Ölümsüz hidraların sırrı çözülüyor mu?

## Benim de rejeneratif kafam olacak!!

Bölününce iki parçası da yeni canlı oluşturan organizmalara aslında ortaokul fen derslerinden aşinayız. Deniz yıldızları, bazı solucan türleri, hidralar… Fakat vücutlarında bu sistemin tam olarak nasıl çalıştığı konusunda artık daha çok bilgiye sahibiz. Özellikle de kafası olmayan bir vücudun nasıl kafa üretebildiğine dair.

Eski çalışmalar birden fazla genin kesilen bölgedeki hücrelere kafa üretme sinyalleri verdiğini ortaya koymuştu. Yeni çalışmalarsa hem 27 binden fazla genetik faktörü tanımladı hem de rejenerasyon yoluyla üretilen kafanın, sağlıklı bir hidra bölünürken yaratılan kafadan farklı bir süreçle yaratıldığını ortaya koydu.

Hidraların kafasından bize ne derseniz: Hidralar hayvan. E biz de hayvanız. Bu genetik mekanizmaların bizim gen havuzumuzda bulunması ya da bir şekilde lehimize kullanılması mümkün olabilir. *("Ben de kafasını oluşturacağım!" diyebilir miyiz yani artık? -Can)* Fakat biz ikinci kafayı üretene kadar daha çok çalışma yapılması gerek.■ **GÜLHİS**

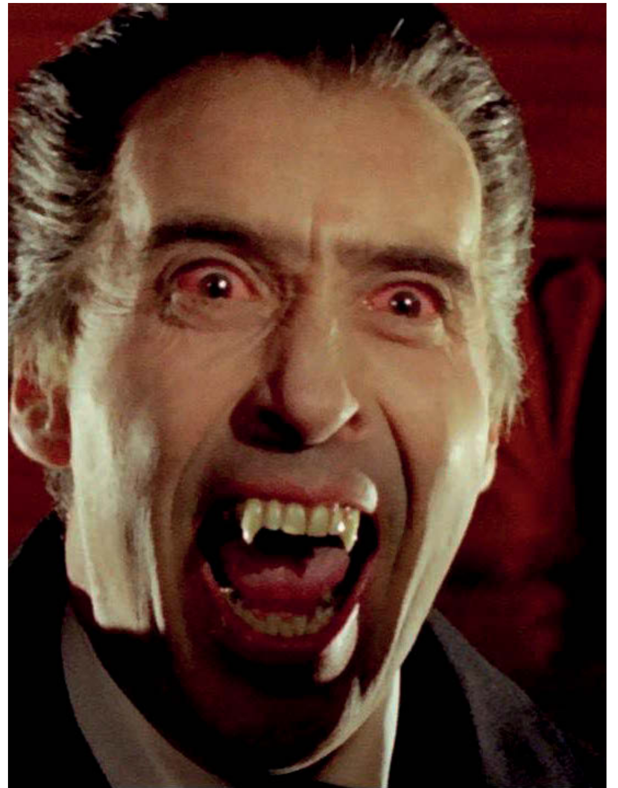
# Gençlerin kanı gençliğin sırrı olabilir mi?

## Bir kanımızı emmedikleri kalmıştı...

Her ne kadar dalgaya vursam da biraz bu çalışmanın bu kadar tepki çekmemiş olması gerektiğini düşünüyorum. Anlatayım. Pittsburgh Üniversitesi'nde yapılan çalışma, genç farelerin kanında bulunan hücre dışı veziküllerin, yani hücrelerin hücre dışına salgıladığı bir tür lipit (yağ) bağlı parçacıkların kaslara "Klotho" adı verilen bir protein salgılaması için sinyal gönderdiğini fark etti. Bu protein de kasların genç kalmasını sağlıyor. Eh bu deney de genç farelerden yaşlı farelere kan transfüzyonu ile gerçekleşti.

Şimdi buna tepki gösterip de "Vay efendim vampirlik! Kanımızı alacaklar, yaşlılara verecekler," demek pek akıl kârı gelmiyor bana. Bir kısım eleştiri de araştırmanın sonuçlarının kesin olmadığı üzerine ama araştırma bu zaten. Bir bulgu var elimizde, üstüne daha çok çalışma yapılmalı ki bu insanlar üzerinde de işler mi? Dokularda gençliği koruyan madde bir şekilde yapay olarak üretilebilir mi?

Bu konular üzerine daha çok araştırma yapılması, belki bizi sonsuza dek hayatta tutmasa da yaşla gelen hastalıklara ve sorunlara çözüm olabilir, kim bilir? ■ **GÜLHİS**



# İnsan iltisaklı evrim

## Antroposen gitgide daha da açığa çıkarken



Hani böyle tipler var ya sağda solda, "Evrim varsa maymunlar niye insan olmuyor?" gibisinden yaratıcı (!) sorular sorup durur, işte tam onlara göstermelik bir araştırmadan bahsedeceğim sizlere bu ay Sevgili Oyungezerler. Tabii burada olayımız evrim teorisi gibi temel bir mefhumu tartışmak değil, daha ziyade değiştirdiğimiz yaşam alanlarımızın içerisinde kalan başka hayvanların bu değişimlerden nasıl etkilendiğini görmek.

Toronto Üniversitesinden Marc Johnson ile New York'taki Fordham Üniversitesinden Jason Munshi-South isimli araştırmacılar çeşitli kaynakları derleyerek bir makale yayınlamışlar konuya dair. Buna göre Arizona'nın Tucson ve İngiltere'nin Oxford şehirlerinde ev ispinozları ve büyük baştankara kuşlarının kuş yemleyen insanlarla daha uyumlu olabilmeleri için gagalarının büyüdüğü tespit edilmiş. Gene Porto Riko'da bazı yeşil anolelerin daha uzun uzuvlar ve daha yapışkan ayak parmaklar yönlü evrimleştikleri görülmüş. Başka yerlerde de sırf metro ya da kanalizasyon gibi yeraltı tünellerinde habitat kurmuş sivrisinekler, insan kaynaklı kirlilik ve zehirlere dayanıklı balık ve böcek türleri de benzer evrim süreçlerine güzel örnekler teşkil ediyor.

Johnson ve Munshi-South'ın bir diğer altı çizilesi bulguları da çevre kirliliğinin spesifik olarak belli türlerin mutasyon oranlarını dikkat çekici bir hızla arttırdığı. Bu özellikle çelikhanelerin yakınlarındaki martı ve farelerde gözlemlenmiş. Ki çelikhaneler çevre kirliliğinin konsantre şekilde gözlemlenebileceği alanlar.

İnsanlar tarih boyunca hep yapay seçilim işine girişmişlerdi ama şu an yaşananlar hem ölçek hem de muhtemel sonuçları itibariyle çok daha farklı. Bakalım bu sürecin sonu nereye varacak? ■ **İHSAN A.**

# Güneş'e dokun!

## Hatta sen 24 kere dokun, biz bekliyoruz.




Güneş sisteminde gitmesi cidden zor bir yer varsa o da Güneş'in ta kendisi. Koronası, çevre atmosfer sıcaklığı yüzey sıcaklığından çok çok daha yüksek olan devasa bir ateş topundan bahsediyoruz. Bırakın gözlemleyecek ve test yapacak kadar üstünde durmak, yakınına yaklaşmak bile gökbilimciler için bir hayaldi. Kısa süre önceye kadar.

NASA'nın "Touch the Sun" projesi kapsamında 2018'de fırlatılan uzay aracı Parker Solar Probe, daha fırlatıldığı yıl Güneş'e en çok yaklaşan araç olmuştu. Geçtiğimiz günlerde ise NASA aracın 8. uçuşunda Güneş rüzgarlarının başladığı nokta olan Alfvén kritik yüzeyini aşıp, Güneş'e dokunduğunu açıkladı.

Ve elbette aracın kamerasından görüntüler de gelmeye başladı. Güneş'ten Samanyolu Galaksisinin merkezinin, Dünya, Venüs ve diğer gezegenlerin yansımalarının fotoğraflarını çeken Parker Solar Probe'un kamerası, Güneş'ten gelen plazma dalgalarını da görüntüledi.■ **GÜLHİS**

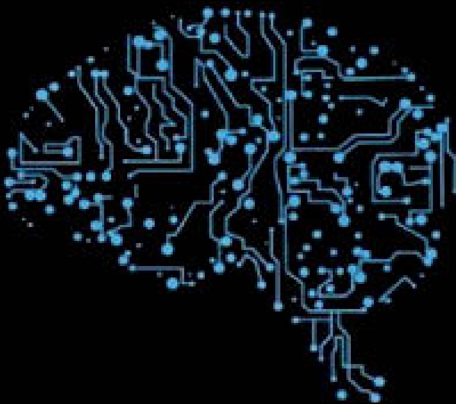
# Elon Musk insanların kafasına çip takacak

## Bu seferki espri değil

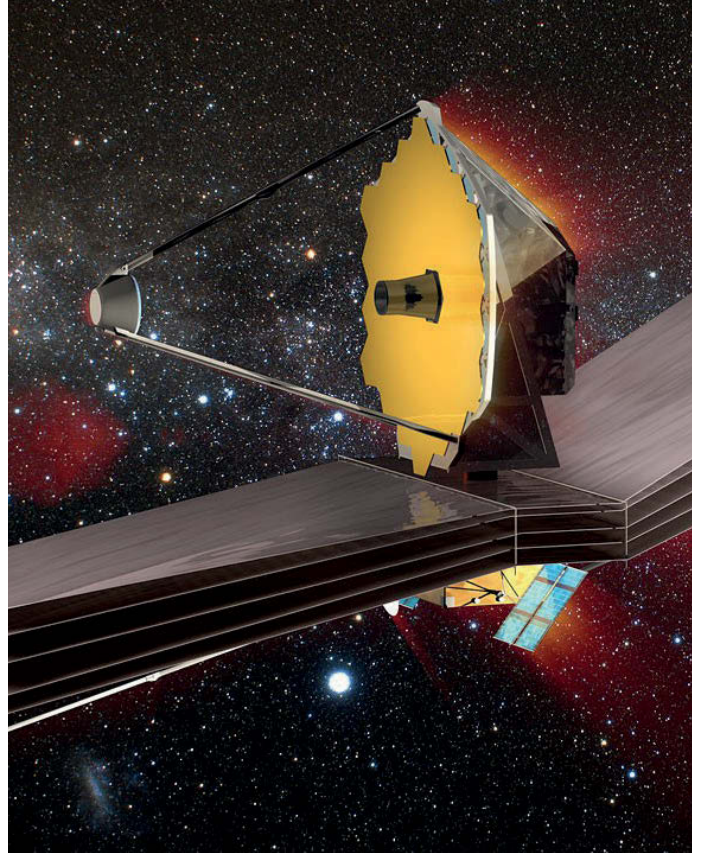
Elon Musk, aralık ayında düzenlenen The Wall Street Journal CEO Konsey Zirvesinde 2022 hedefleri üzerine konuşurken, Neuralink şirketinin seneye insanlara beyin çipleri takmaya başlamasını en ihtiraslı hedeflerinden biri olarak tanımlıyordu. Bu da yetmedi Twitter'da da aynı tartışmayı devam ettirerek dikkat çekmeye devam etti.

Tabii şaka bir yana, böylesi bir projenin nörolojik hastalıklardan mustarip sayısız insana sonsuz faydası olacağı aşikâr. Bildiğiniz gibi teknoloji maymunlar üzerinde halihazırda denendi, zaten Musk'ı ateşleyen de biraz bu. Ki aslında Musk ilk başlarda 2020 ortalarında insanlı deneylere başlanabileceğini düşünmüş ama pandemi de sağ olsun birazcık yanıldı tabii. Her ne kadar iki sene rötarlı olsa da 2022'de de deneylerin gecikme ihtimali var tabii. Umuyorum Omicron falan yalan etmez bu umut vadeden gelişmeyi.

Son olarak bu kadar "bize çip takacaklar"lı bir senenin ardından böyle bir açıklama da yeni saç stiliyle ancak Musk reyize yakışırdı bence. ■ **İHSAN A.**





# James Webb teleskobu yörüngeye otururken...

## Her şeyin başlangıcını anlamaya bir adım daha

Hepimizin ara ara zihnine takılıp durur her şeyin nasıl başladığı sorusu. Buna cevap olarak verilen sayısız yanıt var ancak kanıt kısmı sıkıntılı olduğundan, bilim insanları yüzlerce yıldır harıl harıl çalışıyor. Ama artık bugüne dek ürettiğimiz en şahane teleskop yörüngeye oturduğuna göre bu konuda kanıtlara bir adım daha yaklaşmış olabiliriz.

Açıkçası teleskobun özelliklerinden uzun uzadıya burada bahsetmenin çok bir anlamı olduğunu düşünmüyorum, internette en incik cıncık ayrıntısına kadar bulabilirsiniz bunları. Tek söylemek istediğim 10 milyar dolarlık bütçesiyle bugüne kadar yapılmış en pahalı deney. Bu paranın hakkını veren özellikleriyle de 13,5 milyar yıl öncesinde oluşan yıldızların ışıkları tespit edilmeye çalışılacak, uzak gezegenlerin atmosferleri canlı yaşam için gözlenecek.

Kısacası çok az şey bildiğimiz evrenimize ve onun oluşumuna dair yepyeni bilgiler ortaya çıkarılacak, şimdiye dek öyle olduğu düşünülen ama kanıt bulunmayan meseleler doğrulanacak ve çok daha fazlası. Uzun zaman sonra, bir şeyin en pahalısıyla övünebiliriz sanırım. James Webb teleskobu çok yaşasın, çok güzel şeyler keşfetsin. ■ **İHSAN A.**

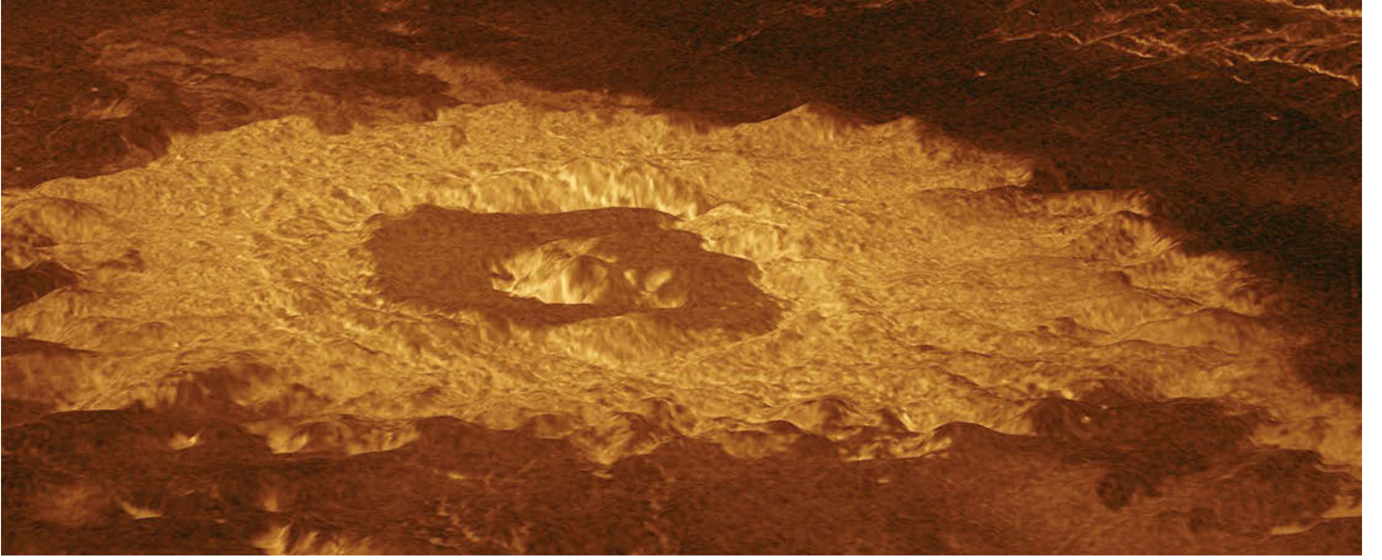
# Venüs'ün Gizemli Bulutları

## Komşudan beklenmedik haberler!

Komşu gezegenimiz Venüs'ün karbondioksit dolu atmosferi ve aşırı sıcak yüzeyi nedeniyle bilinen herhangi bir yaşam formuna uygun olmadığını biliyoruz. Ancak bu vahim gerçek bile MIT, Cardiff ve Cambridge Üniversitesi'nden araştırmacıları durdurmaya yetmemiş. Venüs'ün asidik ortamını etkisiz hale getirebilecek, bulutlarda kendi kendine devam eden ve yaşanabilir bir cep oluşabileceğini öngörüyorlar.

Venüs'ün atmosferinde uzun süredir gözlemlenen anormallikler bu modellemenin çıkış noktası. Küçük oksijen konsantrasyonları, küresel olmayan parçacıklar ve bilinen herhangi bir işlemle üretilemeyen amonyak varlığını göz önünde bulundurularak hazırlanan bir dizi modelin sonucunda Venüs'te bir yaşam formunun olabileceği ve kendi çevresini de yaşanabilir şekilde değiştireceği en şaşırtıcı sonuç olarak karşımıza çıkıyor. (*Vex* yıkıntıları bulmasınlar da aman… -Can)

Bilim insanları, önümüzdeki yıllarda uzay aracı göndererek Venüs bulutlarını incelemeyi hedefliyor. Belki de uzayın derinliklerinde aradığımız canlılık çok da uzakta değildir. ■ **ARES**



# Türksat 5B uzayda!

## Uzay bizim işimiz.



Türksat 5B uydusu uzaya fırlatıldı. Türkiye'nin faydalı yük kapasitesi en yüksek uydusu olan Türksat 5B, kendi sınıfındaki uydulara göre en az 20 kat daha fazla kapasite verimliliğine sahip. Türkiye, Orta Doğu, Akdeniz ve Afrika'nın bir bölümünü dahil olmak üzere geniş kapsama alanına sahip yeni uydumuzun da aktifleştirilmesi sonrasında uzaydaki uydu sayımız 8'e yükselecek.

İlk kez yerli ürünlerin de tasarlandığı ve kullanıldığı Türksat 5B uydusu Space X'in ünlü Falcon 9 roketleriyle uzaya gönderildi. Elon Musk'a ise çocuklar tarafından hazırlanan 5 bine yakın resmin oluştuğu NFT hediye edildi. ■ **ARES**

Cehennemlik Teknolojiler

# Oyuncu Yatağı

## Kurlar düşebilir mi? Yurtdışı alışverişim var da...

Bakın, bu "icadı" görüp de "Vay böyle şey mi olur! Tembellik bu! Pislik bu!" diyen insanlar olacağını on metre öteden görüyorum. Ama bu kendinizde oturduğunuz yerden kalkacak, yattığınız yeri temizleyecek iradeyi göremiyorsanız böyle. Benim o tarz bir sıkıntım olmadığı için her oyun oynadığımda baştan kurduğum düzeneğin hazır kurulu ve yataklı versiyonu olan bu yatağı çok istiyorum.

Koltuğu çek, kahveyi doldur, dirseklenmeyecek bir yere koy, ıvır zıvırı hazırla, telefonu getir ki belki walkthrough bakarım… Ne uğraşacağım ya! Hazır her şeyli yatak yapmış adamlar. Üstelik sadece oyun oynamak değil; çalışmak, kitap okumak, dizi ve film seyretmek için de ideal. Ya vallahi o küçük buzdolabını soğuk kahve ve sodayla doldurmak, ıvır zıvır rafına jelibon ve çikolata dizmek istiyorum!

Evet belki kendiniz de kurabileceğiniz bir düzenek bu. Ama Japon mobilya firması Bauhütte bu gördüğünüz modeli tasarlamış. Hazır al, gelip kursunlar oooh… ■ GÜLHİS







İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

# Kupa Taşımalı Şemsiye

## Kaza bazen geliyorum der...

Ya bu nedir? Bu nedir?! Çok işlevli şeyleri severim. Yani iniobir tarafında görüyorsunuz. Hastayım çok işlevli şeylere. Ama bu çok işlevli değil, hiç işlevsiz bir araç. Hadi altında durdunuz ve ıslanmıyorsunuz, süper. Bu sıradan bir şemsiyeyle de yapabileceğiniz bir şey.

Ama çayınızı, kahvenizi bu şekilde taşımanın ne manası var? Ne kolaylık sağlıyor?

Bir anlık bardağınızı koyup diğer elinizi boş bırakabileceğiniz bir sistemse bu, bunu yapmanın daha kolay yolları var. Düz bir yüzey bulmak bu kadar zor olmamalı. Eğer devamlı taşımalık bir şeyse… Durun bir dakika. Google'ladım geldim. Starbucks diyor ki bir venti bardak 606 ml. Şemsiyenin ucuna takın bir deneyin, bir çubuğun ucundaki bir ağırlığı dik olarak taşımak ne süre sonra can sıkıcı olmaya başlıyor. Çünkü ucunda bir kupa olan şemsiyeyi omzunuza yaslayamazsınız, sağa sola çeviremezsiniz. Bununla insan içinden yürüyeceksiniz. Üstelik içmek için çıkartmak zorundasınız. Yani hem kahvemi içerim hem elim boş kalır; bu senaryo zaten gerçekleşmeyecek...

Korkunç bir icat ya… ■ GÜLHİS

# Piksel Günlükleri

# KIRIK JOYSTICK

İnsanın belirli bir yaş öncesine ait hatırlayabildiği şeyler birkaç ses ve belli belirsiz kısa anlardan ibarettir. Benim için de bu sınır 5 yaş olsa gerek. 5 yaşımdan öncesine ait şeyleri anımsamaya çalıştığım zaman böyle birkaç saniyelik anılar, zihnimin bir yerlerine kaydettiğim fotoğraflar geliyor gözümün önüne. Geri dönüşüm kutumda bunlar kalmış sadece.

Hayatımda oynadığım ilk video oyunu bir LCD el oyunuydu. Bir kaleciyi yöneterek kalemize çekilen şutları kurtarırdık (yıllar sonra Tronica'nın Super Goal Keeper oyunu olduğunu öğrenecektim). Misafirliğe gittiğimizde bu oyunu yanımda götürdüğümü ve pili bittiği zaman da dışarı çıkıp rahmetli babamla beraber seyyar bir tezgâhtan pil aldığımızı hatırlıyorum mesela, o da hayal meyal. Benzer şekilde evimize Atari 2600'un (tabi ki klon olarak) girdiği akşamı ve abimin yaşadığı heyecanı da anımsıyorum anlık fotoğraflar halinde; bir şekilde beynime işlemiş.

Yaklaşık bir 5 sene kadar evimizde aktif olarak kullanıldı Atari 2600. Ara sıra babam da bizimle oynardı. Fakat malzemesinin kalitesizliğinden mi bilinmez, Enduro ve River Raid oynadığı çoğu zaman da o joystiğin yön çubuğu çatırdatarak kırardı istemeden. Joystiğin yön çubuğu kırılınca da içini açıp bir süre metal yön tuşlarına basarak idare eder, sonra da gidip halk pazarından yenisini alırdık. Evet, bildiğiniz meyve sebze satılan pazarlardan bahsediyorum. Böylesi garip bir yaygınlığı vardı Atari 2600 klonlarının o zamanlar.

Gönlümüz olsun diye bize eşlik ettiği zamanlar hariç babam hiçbir zaman oyuncu olmadı. Fakat bu silik hatıralarda yaptıklarıyla beni oyuncu yapan kişi kendisidir aslında. Yaş ilerlediği için mi yoksa ben de artık baba olduğum için daha iyi fark ediyorum, bilemiyorum.

Çocukken joystick'leri istemeden kırdığı zaman üzülüp ağlardım, şimdi ise o anları hatırladıkça bir tebessüm yayılıyor yüzüme. Bu hatıralar da her geçen gün biraz daha silikleşiyor çünkü ve halen daha hatırlayabilmenin tadını çıkartıyorum ondan kalan bir iz olarak… ■ EMRE S.






# DUCK HUNT'TAKİ KÖPEK VURULABİLİYOR MU?

## BÜTÜN GÖZLER BU HABERDE!




Nintendo'nun video oyunları sektörüne girmeden önce oyuncak ve eğlence makinaları üreten bir firma olduğunu biliyorsunuzdur. Video oyunlarına geçiş yaptıktan sonra yaptıkları ilk işlerden biri de 1973'de oyun salonlarına çıkardıkları atış oyunu *Beam Gun: Duck Hunt*'ı NES'e uyarlamak olmuştu. Bu oyun popüler ve başarılı olduğu kadar oyun tarihinin en gıcık olunan karakterlerinden birine de ev sahipliği yapacaktı.

Duck Hunt'ta oyuncular ekranda uçan ördekleri Zapper ile vurmaya çalışıyor (bu teknolojinin nasıl çalıştığını da köşemizde anlatmıştık), başarısız olduğu zaman da bir avcı köpeği oyuncunun yüzüne karşı kıkır kıkır gülüyordu. Köpeğin bu gıcık gülüşü kısa süre içerisinde oyuncularda büyük bir antipati uyandırdı. Üstelik oyun köpeği vurarak sinirinizi almanıza da müsaade etmiyordu.

Bu durum oyuncular arasında bir şehir efsanesi yarattı. Kimi oyuncuların iddia ettiğine göre çeşitli hileler ve teknikler kullanılarak aslında köpek vurulabiliyor, fakat ispatlayan kimse çıkmıyordu. Hatta yaptığım araştırmaya göre Missouri'deki ilkokul öğrencileri arasında "Köpeği vurduğun zaman konsolun ve TV'in bozuluyor" gibisinden bir dedikodu bile dolaşmış ciddi ciddi.

Peki söylentiler ne kadar doğruydu? Kısmen doğru, kısmen de yanlış diyebiliriz. Zira Duck Hunt'ın NES versiyonunda köpeği kesinlikle vuramıyorsunuz. Fakat oyunun aynı yıl çıkan arcade versiyonu *Vs. Duck Hunt*'ta intikamınızı alabiliyorsunuz. Oyunun bonus turunda köpek çalıların arasından fırladığında vurabiliyorsunuz, hatta size kızarak "Beni değil ördekleri vur!" diye karşılık veriyor.

İşin ilginç yanı köpeğin vurulup vurulamadığına dair şehir efsaneleri uzun yıllar boyunca internet yaygınlaşana kadar sürdü. Hatta bu durum köpeği popüler bir video oyunu ikonu haline getirip çeşitli video oyunlarına konuk olmasına ve *Smash Bros*'un WiiU versiyonunda da kullanılabilir karakter olarak eklenmesine sebep oldu.

Eğer hızınızı alamadıysanız misafir olarak yer aldığı NES oyunu *Barker Bill's Trick Shooting*'de de vurabiliyorsunuz köpeği, haberiniz olsun. ■ EMRE S.

# SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

## FOOTBALL KINGDOM: TRIAL EDITION *[PS2]*

Eskiden futbol oyunları PES ve FIFA'nın tekelinde değildi. *This Is Football, Sensible Soccer, Kick-Off, Virtua Soccer, Libero Grande* gibi gayet kendi oyuncu kitleleri olan başka seriler de vardı. Fakat zaman içinde bugün bildiğimiz haline dönüştü ve bu rekabet eksikliğinin futbol oyunlarını ne duruma getirdiği ortada *(bkz. eFootball 2022)*. O yüzden ben de size bu ikiliye ciddi bir rakip olma potansiyelini elinden kaçırmış bir futbol oyunundan bahsetmek istiyorum.

*Football Kingdom*, 2004 yılında Namco tarafından sadece Japonya'da PS2'ye çıkartılmış bir oyun. Menüleri ve takım kadrolarını İngilizceye çeviren bir yama internette mevcut ama. Bu oyunu sayısız futbol oyunundan ayıran özelliği ise zamanına göre, hatta günümüz standartları için bile inanılmaz gerçekçi top dinamiklerine sahip olması. Topun hareketleri ve çarpma tepkileri günümüz oyunlarını cebinden çıkartacak cinsten. Benzer şekilde 2004 yapımı bir futbol oyununda istediğiniz her yöne istediğiniz hız ve yükseklikte pas atabilmek de muazzam bir olay.

Ne var ki oyunun yapay zekâsı biraz sınıfta kalıyor. Takım arkadaşlarınızdan bir butonla boşa çıkmasını isteyebilseniz de onun haricinde size sıfır destek oluyorlar. Boşa çıkan, koşu yapan ya da en azından pas almak için gelen pek kimseler olmadığı için hücumlar biraz kıt geçiyor maalesef.

Oyunun adındaki Trial Edition tabiri de Namco'nun yıllar sonra futbol oyunlarına geri dönüşünü simgeliyor bu arada. Keza oyun tutsa bir seri olarak devamı gelecekti fakat olmadı. Halbuki hiçbiri de giderilmeyecek sorunlar değildi, hele ki bunun bir ilk oyun olduğunu düşünürseniz. Bu haliyle bile dönemin tartışmasız en iyi futbol oyunlarından biri, gerçek bir gizli cevher Football Kingdom. ■ EMRE S.




# SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

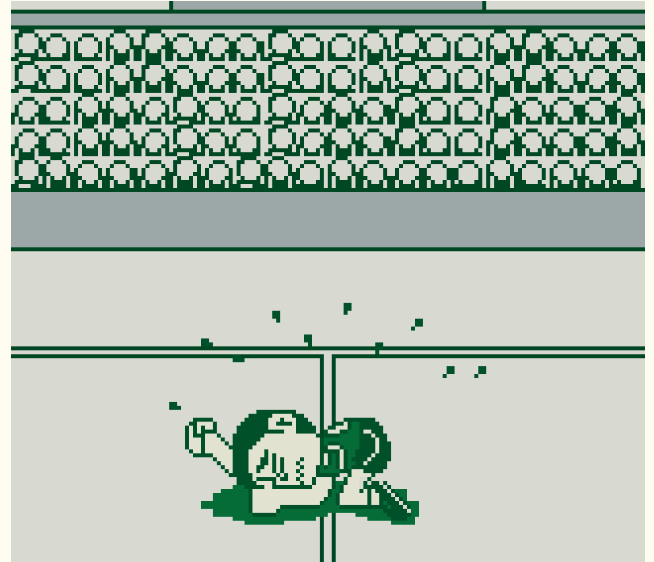
## SOCCER MANIA *[GAME BOY]*

90'lardan önce spor oyunlarının pek kimliği olmazdı. Eksantrik modlar, takımlar, isimler falan konmaz, Tenis, Basketbol, Futbol diye dümdüz piyasaya sürülürdü. 8-bit dönemi tam da bu geçişin, yani spor oyunlarının kendi özgün kimliklerini kazanmaya başladığı dönemdi. İşte *Soccer Mania* da bu geçiş dönemini atlatamamış oyunlardan maalesef.

*Soccer Mania*'da 6 farklı ülkenin milli takımı yer alıyor fakat bunun hiçbir önemi yok. Zira kullanmak istediğiniz milli takımı seçemiyorsunuz ve oyun sizden rakibinizi seçmenizi istese de diğer takımlar arasında da hiçbir fark yok. Oyunun size zorla seçtirdiği Amerika ile sadece bayrakları farklı olan diğer 5 takımı da yenmeye çalışıyorsunuz. Amerikan mandasını daha önce hiç bu kadar net şekilde hissetmemiştim.

Oynanış daha önce incelediğim Power Soccer'ı andırsa da açıkçası rezalet ve işin kötüsü komik olmaya çalışıyor. Ayağından top aldığınız ya da topun çarptığı adamlar bitkisel hayata giriyor falan. Fakat oyun sizi güldürme yalanıyla çaktırmadan canınıza sıçıyor alttan alttan, büyük ihtimalle ilk maçlarınızda futbol olarak gerçekten ne kadar geriye gittiğimizi sorgulayacaksınız.

Gameboy'da dönemin standartları için hayli sağlam futbol oyunları var aslında. O yüzden bu oyunun varlığına çok da anlam veremedim. Oyunun yapımcısı Kitty Group, pardon Kedicik Grubunun (Adnan Oktar is that you?) iki yıllık kariyerleri boyunca yaptığı tek oyun bu zaten. Bu oyun için iflas etmeye ve o kadar kişiden küfür yemeye değer miydi anlamıyorum gerçekten. ■ EMRE S.



# FINAL FANTASY XIV'DE NASIL NİNJALANDIM?

Final Fantasy XIV hiç de anlatıldığı gibi herkesin birbirine taktik anlattığı, ateşte duran DPS'in sevgiyle kucaklandığı, tankların arkadaşlığın gücüyle iyileştirildiği toz pembe DVO değilmiş arkadaşlar. Resmen ninjalandım, hem de iki kere ve aynı kişi tarafından. Üstüne üstlük aynı zırh seti için! Nasıl mı?

Dilerseniz önce söz konusu zırh setini tanıyarak başlayalım. Kısaca NieR raidleri olarak andığımız bu NieR: Automata – FFXIV iş birliği raidlerinin ödüllerinden biri de NieR'in baş kahramanı 2B'nin kıyafetleri. Tabii ben çıkışından aylar sonra girebildiğim için raid'lere çoktan herkes onlarca kez temizlemiş buraları. Millet ödüllerin yüzüne bile bakmadan XP'sini alıp çıkıyor. Can ve ben de bir yandan Discord'da arkadaşlarla muhabbet ederken bir yandan da eşya seviyemizi arttırmak için raidleri yapıyoruz. Raidlerden birinin sonunda 2B'nin kıyafet seti düştü ve tabii ki "Need" attım. Fakat o da nesi? Zırh seti sevgili eşim Can'a düşmesin mi? Şu yukarıda görebileceğiniz kıyafet seti kendisinin pek tarzına uygun değil ama artık almış bir kere. Ne yapacaksın?

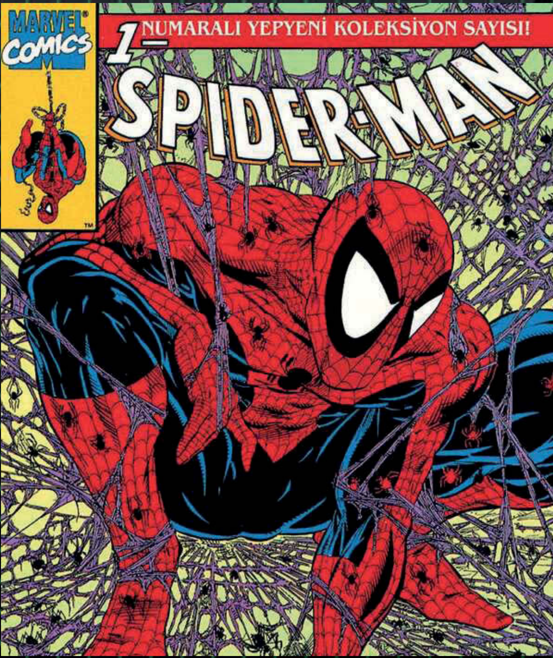

İntikamım acı olacak…

Neyse, bir dahaki sefere bana da düşürürüz artık dedim ve birkaç gün sonra aynı raid'e tekrar girdik. Can ne dese beğenirsiniz "Ben kırdım o seti". Ya sen hem benim istediğim seti ninjala hem de nasıl olsa erkek karakterimle giymeyeceğim diye kır. "Bari Retainer'ına giydirseydin" dedim, aklına gelmemiş. Gitti güzelim set. Neyse efendim, raid sonunda aynı set tekrar düştü. Yine bastım "Need", sonuçta artık bana düşecek değil mi? YİNE CAN'A DÜŞTÜ! Retainer'ına giydirme fikri aklına yatmış olacak ki yine "need"lemiş. Bir de giydirmiş gösteriyor, sizce ne yapsam şimdi bu adama? Trial'ın son ayağında iyileştirmeyi mi bıraksam, tam ateşin üstüne mi çeksem... Fikirlerinizi bekliyorum sevgili Oyungezerler. *(Ben tank oynuyorum yalnız, ben yatarsam hepiniz yatarsınız :( -Can)*

Not: Bende hâlâ 2B seti yok :( ■ BURCU

# MEDYA

ÇİZGİ FİLM // FİLM // KİTAP // DERGİ




## SPIDER-MAN: TORMENT



Hazır multiverse ortadan yarılmış ve yer gök Spider-Man olmuşken benim çocukluğuma damgasını vurmuş olan bu beş sayılık Spider-Man hikâyesinden de bahsetmek gerek diye düşündüm. Yanlış hatırlamıyorsam '96 yılı civarında ülkemizde yayınlanan bu "Torment" hikâyesi İngilizce olarak ciltli ya da fasikül olarak Marmara Çizgi'nin sitesinde bulunabiliyor hâlâ.

Bir süredir The Amazing Spider-Man serisini çizmekte olan Todd McFarlane'in biraz da yazarlıkta elini denediği bu hikâye benzerlerine göre çok daha karanlık bir tondaydı. Özellikle aklımda kalan sahneler arasında Calypso'nun Peter'ın zihniyle oynadığı ve ona Kraven'ın dağılmış suratıyla gözüktüğü, Lizard'ın katliam yaptığı ve Peter'ın kıyafeti kan içinde, paralanmış halde evin zeminine yığıldığı sahneler işlemiş mesela. MCU'da bu kadar karanlık bir hikâye görür müyüz orası şüpheli ama benim için Spider-Man çizgi romanları denince hâlâ ilk aklıma gelen hikâyelerden birisi olduğuna göre izini bırakmayı da başarmış demek ki. ■ **CAN**

## PATRON KİM



Dul baba Tony Micelli'nin kâhya olarak çalıştığı evde, ev sahibi Angela ile olan eğlenceli ilişkisini konu alan Patron Kim dizisi şimdi düşününce ne stereotipler yıkmış aslında. Bir kere Patron Kim ismi başlı başına kendi ayakları üzerinde duran başarılı iş kadını Angela'yı işaret ediyor. Tabii çocukken bunların çok farkına varılmıyor belki ama evin reisinin bir kadın olması, Tony Danza'nın İtalyan-Amerikan erkeklerinin genellikle resmedildiği maçoluktan uzak naif, yemek yapmasını bilen, duygusal ve zeki biri olması, birbirlerinin çocuklarına mentorluk yapmaları falan ne güzel detaylarmış.

Aramızda kalsın, Tony'nin kızı Samantha rolünde Alyssa Milano'nun da ayrı hastasıydım zaten.

80'li yıllarda TRT2'de fırtına gibi esmişti bu dizi. Zaten eskiden TRT2 nasıl muhteşem bir kanaldı, iç çekmemek imkânsız. Bir ara Cem Davran ve Janset'li yerli uyarlaması da yapıldı sanırım ama orijinali dururken kim takar yerlisini. ■ **ESER**







# YAKUZA: LIKE A DRAGON

Günümüzde de durum çok Hindistan cevizli lokum sayılmaz ama malumunuz eskiden oyun uyarlamaları deyince insanın aklına ilk gelen şey köpek kakası olurdu. Şimdi izlediğiniz en kötü oyun uyarlamasını düşünün... Düşündünüz mü? Tamam. Şimdi de onu beşle çarpın.

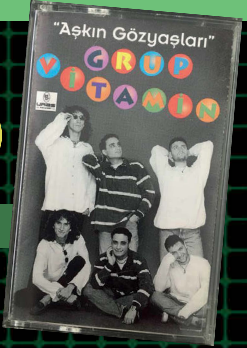
Bu arada evet, var gerçekten Yakuza'nın 2007 yapımı bir live-action filmi. 7 tane oyununu oynamama rağmen yeni duyup izlediysem, bu filmin duyulmaması adına yeraltı dünyasında nasıl büyük paralar döndüğünü hayal edemiyorum.

Yakuza 1'in hikâyesini takip ediyor film. Ediyormuş gibi yapıyor daha doğrusu. Kiryu yanında Haruka'yla şehre geliyor, Haruka'nın annesini arıyorlar, bu sırada Majima da bunları bulmaya çalışıyor vs. Ama bir kere gariptir ki filmin süresinin yarısı hiçbir şeyle alakası olmayan karakterlerin hiçbir şeyle alakası olmayan aşırı sıkıcı bir banka soygunuyla geçiyor. Sonra ne bileyim yine hiçbir şeyle alakası olmayan iki karakterin filmin ortasında oturup boş boş yemek yemesini 10 dakika boyunca izlemek zorunda kalabiliyorsunuz. Veya hani her şey oyunlara sadık olacak arkadaş derdinde değilim ama, oyunlarda insan öldürmeyen Kiryu'nun eline pompalıyı alıp katliam yapmasını veya oyunlarda da deli olsa da adamlarıyla arasında saygı-sevgi ilişkisi olan Majima'nın kendi adamlarını patır kütür öldürmesini görmek de irrite edici ne yalan söyleyeyim. Oyunların garipliğini de unutmayalım demişler ve araya dövüşlere özel efekt ve de durgun sahnelere komik olmayan espriler falan serpiştirmişler, at kuyruğunda kelebek gibi olmuş onlar da.

Mistik güçleri olan arkadaşlar benimle bir iletişime geçebilirse sevinirim, beyinden film sildirme işi vardı da müsait olduğunuz bir vakit. ■ **ÖMER**








GRUP VİTAMİN

# AŞKIN GÖZYAŞLARI

Ocak ayına girmişken çocukluğumun en güzel sesi Gökhan Semiz'i ve Grup Vitamin'i anmadan geçmek istemedim. 12 Ocak 1969'da hayata gözlerini açan Gökhan Ağabey 17 Ocak 1998'de aramızdan ayrılmıştı. Arkasında çok fazla güzel hatıra, muhteşem şarkılar ve pek çok nesle ilham olacak bir mizah anlayışı bırakan Gökhan Semiz'i anarken en sevdiğim albümleri Aşkın Gözyaşlarından bahsetmek istedim. Aslında Vitamin'in daha önceden dört tane albümü daha vardı ama Aşkın Gözyaşları sadece Gökhan, Emrah Anul ve Selçuk Aksoy'un yani kemik kadronun bir arada olduğu ilk albümdü. Kendilerinden sonra pek çok mizahi şarkı yapan gruplar veya kişiler olsa da Grup Vitman'in yerini kimseler dolduramadı.

Her albümlerinde bol bol gönderme yapmaktan kaçınmayan Vitamin Aşkın Gözyaşları'nda da dillerini hiç tutmamışlardı. Şaşkın Demokrat ile Ahmet Kaya'ya selam çakarlarken favori şarkılarından Turkish Cowboys ile tüm Western filmlerine şahane bir gönderme vardı. Son Durumlar ile ülke gündemini de boş geçmeyen albümde 1979'da Almanya'yı Eurovision'da temsil eden Dschinghis Khan'ın adaptasyonu Hayriye şarkısı da yer alıyordu. Bir yıl aradan sonra 1995'te çıkan Zeytinyağlı Yaprak Dolması ile devam eden Vitamin serüveni 1998'de Gökhan Ağabey terk-i diyar eyledikten sonra çıkan İyi Günler Türkiye ile bir süreliğine aramızdan ayrılmıştı. Emrah, Selçuk ve grubun kemik isimlerinden Tolga Sünter ile 2015 yılında geri dönüş yapsa da Gökhan Semiz olmadan hiçbir şey aynı lezzeti vermiyordu. Yağmurun elleri, gitarın telleri yok. Sen de yoksun yanımda, özlemişim çok... ■ **OĞUZ**

Oyungezer
SAYI: 171 - 2022/01

ISSN: 1307-8933

**Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Yazı İşleri Müdürü**
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

**Görsel Yönetmen**
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

**Katkıda Bulunanlar:**
Baran Köse, Ece Egemen, Emre İnal, Orçun Turan

setimedia

**Reklam İletişim**
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

**Yönetim Yeri:**
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52





**Küçük bir rica...**
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



OGZ

www.oyungezer.com.tr